

#3

\$20.00

COMIKAZE

Amoral (9º) Arte

RENATO GUERRA

OSAMU TEZUKA • RUBÉN LARA Y FANTOMAS • LOS ZOMBIES DE ROMERO •

EN ESTE NÚMERO:

- 1 EDITORIAL
- 2 LOS TRES CABALLEROS: FOSTER, RAYMOND Y HOGARTH
SANTIAGO FERNÁNDEZ
- 5 LA CIENCIA EN LOS CÓMICS (1ª PARTE)
RODRIGO VIDAL
- 8 MEMÍN VS MEMÍN
J. DAVID MÉNDEZ
- 10 AQUELLOS QUE ACEPTAN
AXEL MEDELLÍN Y RG LLARENA
- 18 BOND: UN MARTINI DE TINTA CHINA
RICARDO CACHOUA GARZA
- 24 RUBÉN LARA: AMENAZADOR Y ELEGANTE
JOSÉ MIGUEL ALVA
- 28 DE RIGUROSO TACUCHE: 60 AÑOS CON LOS BURRÓN
JOSÉ MIGUEL ALVA Y MAIRA BENITEZ
- 30 LAS ERAS DE MARVEL EN MÉXICO (2ª PARTE)
EVERARDO FERRER
- 34 DEATH OF THE DEATH
MAURICIO MATAMOROS DURÁN
- 37 TEZUKA: EL GIGANTE NIPÓN
ÓSCAR GONZÁLEZ LOYO
- 40 EL FACTOR MUTANTE
EVERARDO FERRER
- 43 CONOCIENDO A SCOTT MCCLLOUD
ADRIÁN MEDINA
- 46 CRISTÓBAL: UN VIAJE MÁGICO Y MISTERIOSO
JORGE TOVALÍN

PORTADA

JESÚS ANTONIO HERNÁNDEZ R.

jarthernandez@gmail.com

<http://portaveritas.deviantart.com/>

Arquitecto, diseñador e ilustrador de portadas y cómics, colabora en medios como *Tierra Adentro*, *Super Luchas Gráfico* y la revista de crítica social *Polvareda*. Con su brutal trazo ha realizado carteles de lucha libre, colaborado en *Negative Burn* (Image) y en antologías como *Horrores Breves* y *Desde la tercera cuerda* para México. Actualmente trabaja en el título *Rocket Girl* y en dos proyectos secretos para Editorial Acervo.

COLOR

RENATO GUERRA

www.renatoguerra.com

Escritor, ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido en *Lamigala*, *Ponx* y *¡\$%&! Cómics*, además de proyectos personales como la antología de cómic breve *Openhaus* y compañías extranjeras como Moonstone Books para la que ha coloreado *Buckaroo Banzai: Wild Asses of the Kush*. Un hecho poco conocido es el haber ganado un premio en la categoría de poesía en el Concurso de Poesía y Cuento de la Universidad Autónoma de Nuevo León y su truncada vida como rockstar. En su tiempo libre se dedicaba a tomar fotografías, leer y redactar posts, ahora solo balbucea en www.renatoguerra.com.



AÑO UNO. NÚMERO TRES.

Noviembre de 2008.

Publicación Trimestral.

<http://www.comikaze.net>
revistacomikaze@gmail.com**DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN**La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF**CONSEJO EDITORIAL**

Everardo Ferrer

Marina Gil

David Méndez

Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL

Jorge Tovalín

DISEÑO

Marina Gil

PORTADA & PIN-UP

Jesús Antonio Hernández [trazo]

Renato Guerra [color]

**EN ESTE NÚMERO
COLABORAN**

José Miguel Alva

Ricardo Cachoua

Santiago Fernández

Maira Benítez

RG Llarena

Mauricio Matamoros

Axel Medellín

Adrián Medina

Óscar González Loyo

Rodrigo Vidal

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102Certificado de licitud de contenido
en trámite.Todos los nombres, personajes, imágenes
y demás material presentado en esta
publicación son propiedad de sus respectivos
autores y tienen derechos reservados.Únicamente han sido utilizados con
fines informativos y/o de homenaje.Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152 **Comikaze.Revista** **@ComikazeNews**

EDITORIAL

Tres meses han pasado y hoy tenemos el gusto de que tengas en tus manos el tercer número de esta aventura, producto de innumerables horas de trabajo, ya sea por medio de juntas cafeinómanas en nuestra base de operaciones (el Sanborn's a espaldas del Palacio de Bellas Artes), escribiendo en la computadora, escarbando en nuestras colecciones, escaneando cómics, diseñando el look de esta revista y muchas otras actividades necesarias para tener este sueño nuestro impreso en papel.

En este tiempo hemos obtenido críticas interesantes y felicitaciones por igual, lo cual es fabuloso pues significa que **Comikaze** no pasa ignorada. Esto nos impulsa a mejorar nuestro trabajo, buscando que cada número te guste más, sin que por eso la revista se aleje del camino que tenemos en mente.

En esta edición contamos de nuevo con invitados de lujo, pues nos engalanan interesantes figuras de la historia del cómic mexicano clásico y moderno. En primer lugar, Óscar González Loyo, creador de *Karmatron* y ganador del premio Eisner por su trabajo en *Bart Simpson's Treehouse of Horror*, dedica unas líneas al llamado *dios del manga*: Osamu Tezuka, padre de personajes irremplazables como Astroboy, quien se encuentra entre las principales influencias de este importante artista mexicano.

Por otra parte, damos la bienvenida al afable Ricardo Cachoua, columnista y traductor de diversos cómics de Editorial Vid (entre ellos obras maestras como *Batman: El Regreso del Caballero Nocturno*) y conductor de dos programas de radio sobre cómic que fueron pioneros en su género. Y en el apartado gráfico, tenemos el estreno de una historia de ciencia ficción a cargo de los siempre amables y envidiablemente talentosos RG Llarena y Axel Medellín, dúo dinámico que ya lleva un tiempo haciendo ruido en el medio y cuyo trabajo en conjunto ha sido publicado en la revista *Heavy Metal*.

De nueva cuenta agradecemos a todos nuestros colaboradores, cuya amistad y amor por los cómics hacen esto posible; así como a nuestros anunciantes, que confían en el proyecto. Pero sobre todo, gracias a ti que compras la revista, por tu curiosidad y exigencia que siempre piden más de nosotros.

No olvides visitarnos en www.comikaze.net, escribirnos a

revistacomikaze@gmail.com y buscarnos cada tres meses en tu tienda de cómics favorita.

¡Banzai!**¡DIGAN WHISKEY!**

Roberto Murillo Medina, de Tlaxcala, fue el ganador de *The Killing Joke Deluxe Edition*. Muchas gracias a los valientes que participaron en este ridículo pero divertido concurso.

por SANTIAGO FERNÁNDEZ

Los tres caballeros: Foster, Raymond y Hogarth

A PRINCIPIO DE LOS 80, EN LA MISMA DÉCADA EN QUE SE LE CONSIDERARÍA INFLUENCIA SEMINAL DEL CÓMIC POR SU TÉCNICA FOTORREALISTA, NEAL ADAMS DIRÍA QUE EN REALIDAD NO ESTABA HACIENDO NADA NUEVO Y QUE SU FORMA DE HACER LAS COSAS ERA LA PROPIA DE UN ILUSTRADOR PROFESIONAL CUALQUIERA.



Más aun, en alguna entrevista de la misma década, Gil Kane reconocía que él y la gran mayoría de los dibujantes de la Edad de Plata en realidad eran pésimos; que todos ellos gustaban de dibujar cómics pero que sabían que difícilmente podrían llegarle a los talones a los clásicos.

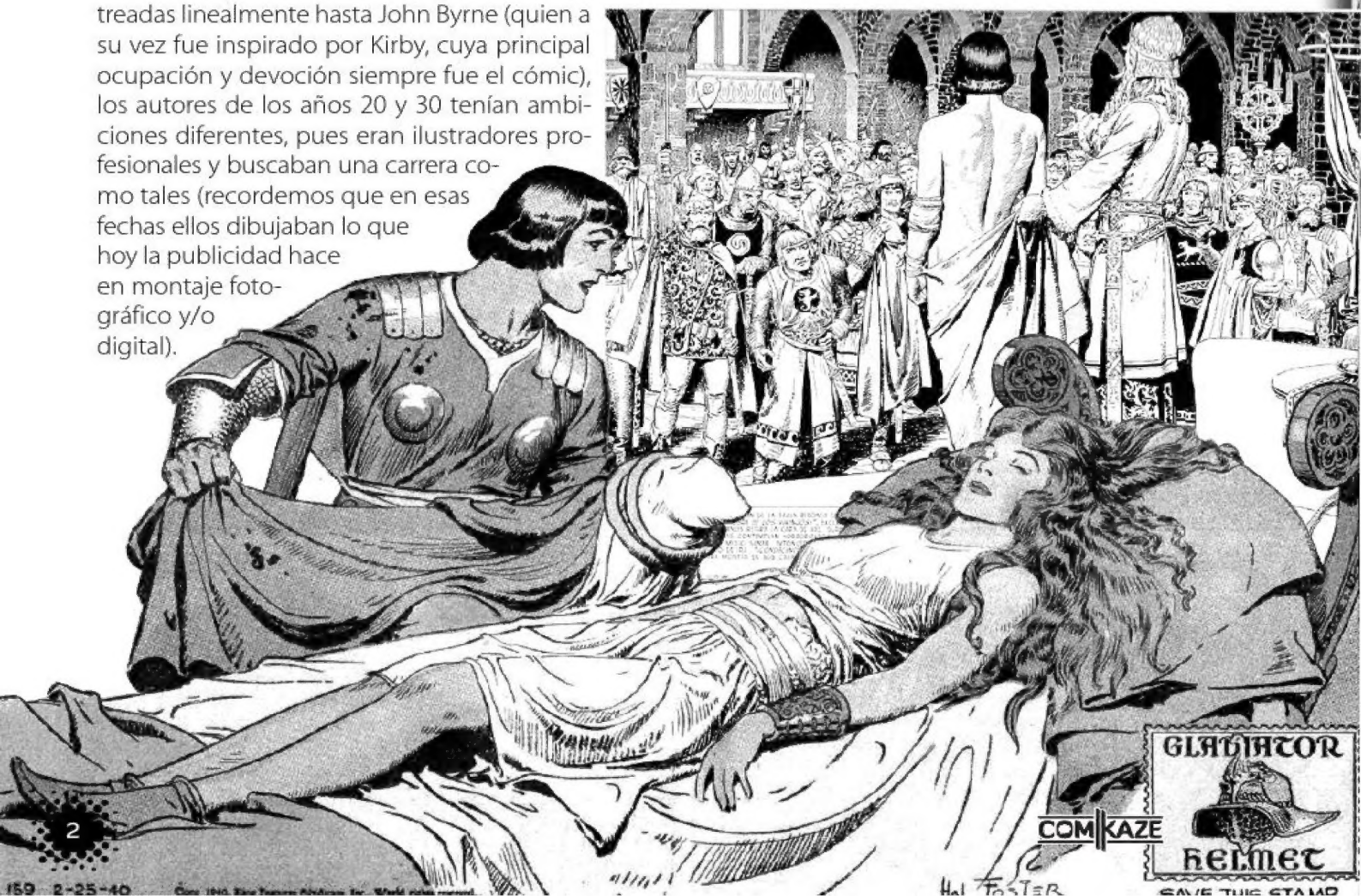
Estos artistas a los que se refería Kane son previos a Will Eisner (el primer autor en manejar las convenciones narrativas del cómic ya como un medio en forma) y a Jack Kirby (que dibujó el equivalente al Everest del cómic estadounidense) y se les considera la escuela clásica de dibujo norteamericana. Nos referimos a Harold Foster, Alex Raymond y Burne Hogarth.

A diferencia de, por citar un ejemplo al azar, un Jim Lee de quien sus influencias pueden ser rastreadas linealmente hasta John Byrne (quien a su vez fue inspirado por Kirby, cuya principal ocupación y devoción siempre fue el cómic), los autores de los años 20 y 30 tenían ambiciones diferentes, pues eran ilustradores profesionales y buscaban una carrera como tales (recordemos que en esas fechas ellos dibujaban lo que hoy la publicidad hace en montaje fotográfico y/o digital).

Esto implica que su educación no tenía referencias artísticas a los cómics; aún no había anatomías dinámicas, exageradas y *cartoonescas*; así que ellos dibujaban bajo la premisa de que todo buen trabajo tiene como base la naturaleza, haciendo de la referencia un hábito. Al tener conocimientos clásicos de anatomía, de perspectiva y color, bien pudieron dedicarse a la pintura y a las artes finas.

FOSTER

Antes de ser ilustrador comercial se dice que sufrió la *fiebre del oro* de inicios del siglo XX, pero cuando se asentó en Estados Unidos fue el primero en llevar al personaje de Tarzan a las tiras cómicas de los periódicos. Foster no sólo seguía la adaptación de las líneas argumentales de Burroughs (creador del Hombre Mono),



sino que una vez estrenadas las películas del personaje, fue quien dotó a Tarzan de un parecido a Johnny Weissmüller, ex-nadador profesional protagonista de las cintas y quien en ese momento era el prototipo de un cuerpo atléticamente perfecto.

Por su parte, en *Prince Valiant*, obra cumbre de Foster, se puede apreciar una extenuante y cuidadísima investigación iconográfica del medioevo (recordemos que en los 30 ésta dependía de asistir a la biblioteca y no de enchufarse en la web). Los castillos europeos, el Peñón de Gibraltar, las armaduras y atuendos de diferentes etnias y clases guerreras eran dibujados con un detalle que resultaba en ilustraciones veraces y preciosistas.

Además, Foster regalaba en sus viñetas no sólo detalles geográficos y/o arquitectónicos, sino que cada personaje que aparecía a cuadro, hasta el más incidental, siempre estaba haciendo algo: virtualmente no existían en su trabajo figuras humanas estáticas o sin detallar.



RAYMOND

Con *Flash Gordon*, Raymond comenzó bajo unos cánones de ilustración si bien clásicos, quizá un poco menos elaborados. No fue hasta mediados del segundo año de la tira cuando comenzó a empaparse del clasicismo de Foster, lo que evolucionó su dibujo, de forma que hizo de la figura humana un tótem de perfección.

Ciertamente *Flash Gordon* es una tira de ciencia ficción, pero no hace falta mucha destreza para percibir cómo Raymond usaba referencias no muy disimilares



Entérate de lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en
<http://comikaze.net>

Y también disponible en





NUESTRO COLABORADOR

Director editorial de *Cenizas: Revista Narrativa/Gráfica*, misma donde resucitó su tira *Mortinato y Abort* (escrita por Enrique Monares) que fue serializada dominicalmente en *El Sol de Toluca* allá por 1999. En el 2004 fue ponente por parte de la Universidad del Valle Toluca en la International Comics and Arts Festival en Bethesda, EU, con un análisis de *Valentina* de Guido Crepax. Es profe de semiótica, hermenéutica y a veces de ilustración en las facultades de diseño gráfico de la UVT y la Universidad Autónoma del Estado de México; laborando en esta última como diseñador gráfico. The Beatles, *Mafalda* y François Schuiten le son valores universales.

a las de Foster para crear a los personajes y ciudades fantásticas de Mongo: desde el Coliseo y los carruajes de la antigua Roma, hasta los vikingos o los ladronzuelos medievales tipo Robin Hood. Después su estilo lo depuraría al máximo, con una pericia más enfocada a la narrativa, con la tira *Rip Kirby*.

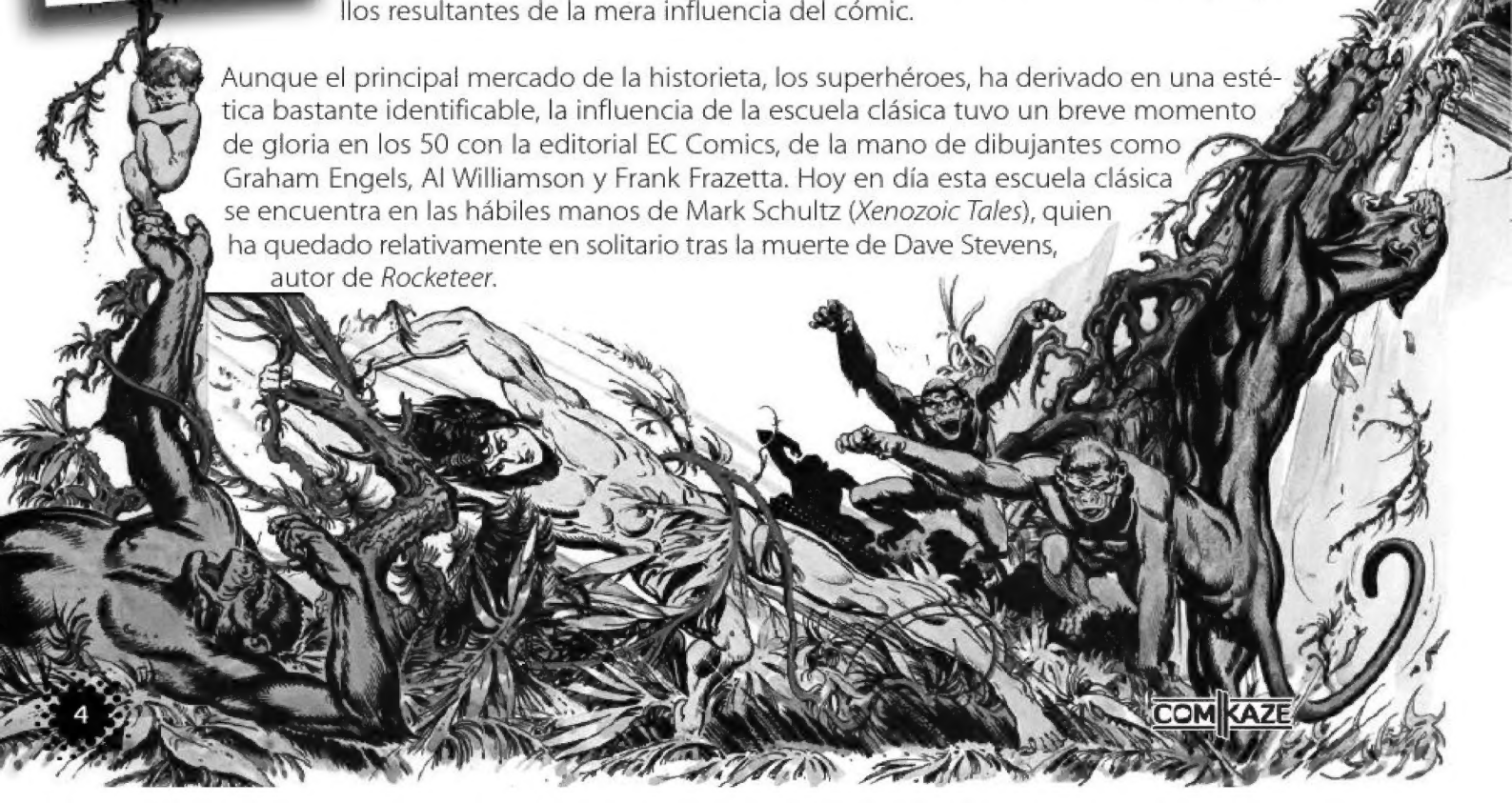
HOGARTH

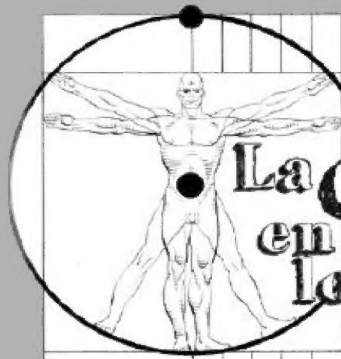
Por su parte, Burne Hogarth empezó su carrera en el cómic bajo la misma premisa de ilustrador que Foster y Raymond (de hecho continuó con *Tarzan* justo cuando Foster comenzó a dibujar exclusivamente *Prince Valiant*). Pero sin duda fue Hogarth quien comenzó a innovar sobre sus cánones.

De estricta educación académica, no sólo dibujaba con perfección estética la figura humana, sino que comenzó a aflojar un poco la representación épica y monumentalista y en su lugar infundió dinamismo a las figuras humanas. Así comenzó a abstraerse un poco de la representación ideal para clavar en el gusto manierista por la técnica misma, atreviéndose a jugar con las perspectivas y a generar escorzos que daban la sensación de movimiento. Gil Kane identificó a Burne Hogarth como la principal influencia del expresionismo de Kirby, y por tanto del grueso del cómic norteamericano.

Es por ello que no es de extrañarse que Gil Kane no se sintiera a la altura de artistas clásicos como Raymond, Foster y Hogarth, dando una importante lección sobre la marcada diferencia entre los autores de educación clásica y aquellos resultantes de la mera influencia del cómic.

Aunque el principal mercado de la historieta, los superhéroes, ha derivado en una estética bastante identificable, la influencia de la escuela clásica tuvo un breve momento de gloria en los 50 con la editorial EC Comics, de la mano de dibujantes como Graham Engels, Al Williamson y Frank Frazetta. Hoy en día esta escuela clásica se encuentra en las hábiles manos de Mark Schultz (*Xenozoic Tales*), quien ha quedado relativamente en solitario tras la muerte de Dave Stevens, autor de *Rocketeer*.





La ciencia en los cómics

1ª Parte

por RODRIGO VIDAL TAMAYO

¿CIENCIA Y CÓMICS? LA RELACIÓN NO ES TAN RARA SI CONSIDERAMOS QUE AMBOS CONCEPTOS CULTURALES SON PRODUCTO DE LA IMAGINACIÓN PURA, AUNQUE RACIONALIZADA EN EL PRIMER CASO Y ARTÍSTICA

EN EL SEGUNDO. LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES NO SON MÁS QUE OTRA RAMA DE ESE SUBGÉNERO LITERARIO MAL LLAMADO CIENCIA FICCIÓN,¹ EN DONDE LA CIENCIA SE VUELVE OMNIPRESENTE YA SEA EN LOS ORÍGENES DEL HÉROE EN TURNO, EN LAS ARMAS UTILIZADAS POR EL VILLANO O EN EL AMBIENTE QUE CARACTERIZA AL UNIVERSO PLANTEADO POR LOS ESCRITORES.

Aunque no todo es bello, pues el hecho de que muchos investigadores sean seres retraídos o que la ciencia como disciplina se encuentre alejada conceptual y lingüísticamente ha favorecido dos estereotipos negativos del científico. Ahí tenemos a Brainiac representando al científico loco, quien utiliza el poder del conocimiento para fines perversos y no tiene empacho alguno en abusar de las ventajas que la ciencia otorga para reducir ciudades, crear robots asesinos o viviseccionar al hijo de Aquaman (¿Leyeron *Justice*?). Brainiac es la personificación del científico enojón, solitario e incomprensible que pervive en el imaginario colectivo.

Por otro lado está la imagen del *nerd*, el científico sabelotodo que, precisamente por estar a una altura diferente del resto de la sociedad, es rechazado por ésta. Sin embargo, es tan noble que utiliza sus capacidades diferentes para ayudar, porque sabe que sólo él es capaz de hacer un mundo mejor. Viene a colación Brainiac 5, miembro de Legion of Superheroes y curiosamente pariente del personaje mencionado líneas atrás (aparentemente la genialidad es algo heredable, aunque la maldad al parecer no).

En fin, sirva este texto para demostrar que:

- 1 La ciencia es tan interesante como los cómics.
- 2 Los cómics pueden utilizarse para aprender.
- 3 Los científicos no estamos (tan) locos. O por lo menos no pretendemos conquistar el mundo (eso creo).

CIENCIA... ¿PARA QUÉ?

Analizando críticamente el contenido científico de los cómics podemos observar que los escritores, la mayoría de las veces, han puesto atención en sus clases de ciencias naturales y, aunque han torcido un poco esos conocimientos, en general pueden aprenderse conceptos científicos de un cómic bien escrito.



¹ El escritor Harlan Ellison prefería llamarlo ficción especulativa, que me parece más acertado debido a que engloba, además de las historias espaciales y/o futuristas, a las ucronías, algunas vertientes del terror y a los cómics de superhéroes, por supuesto.



fuerza de gravedad del planeta Krypton era mayor que la de la Tierra, por lo que la anatomía de los kryptonianos, adaptada a una gravedad tan fuerte, les permitiría superar la débil gravedad terrestre.

Por supuesto que uno no va a poner en el examen de química que los vapores de agua dura otorgan supervelocidad (como le ocurrió a Jay Garrick, el Flash de la Edad de Oro). De hecho cualquier vapor de agua está compuesto únicamente de agua pura, pues los minerales que pudiera tener disueltos se quedan precipitados en el recipiente contenedor. Lo que sí puede responderse es que al agua dura tiene un alto contenido de minerales.

De la misma manera, si uno lee el origen del Atom de la Edad de Plata, conocerá que las estrellas denominadas enanas blancas son tan densas que una cucharadita de ellas pesa tanto como el monte Everest. Esto no impide que el joven físico Ray Palmer pueda levantar un trozo cuyo peso equivaldría al de la Tierra, aunque su tamaño no sea mayor al de un balón de fútbol. Digamos que es una licencia literaria en aras de poder contar una buena historia.

Por supuesto que no todo el contenido científico es tan explícito en los cómics, pero con un poco de imaginación y un manejo lúdico de conceptos de física se pueden utilizar las viñetas para explicar algunos misterios irresueltos de la historieta, como la causa de la explosión del planeta Krypton.

Para llegar a ello serán necesarias dos cosas: hablar de física y remontarnos al pasado, a la Edad de Oro de los cómics, en particular al título que lo inició todo: *Action Comics # 1*.

LA MANZANA DE KRYPTON

Originalmente Superman no volaba y lo que hacía era dar tremendos brincos que le permitían saltar edificios o alcanzar aviones. La fuente de los superbrincos era la superfuerza, producto de la naturaleza alienígena que caracterizaba al héroe. El argumento utilizado por Jerry Siegel y Joe Shuster para explicar este poder fue que la

Brincándome algunos cálculos (que omito aquí por espacio, pero si alguien desea conocerlos puede escribirme) que incluyen la utilización de la Leyes de Newton para conocer la velocidad, masa y aceleración necesarias para el colosal brinco, puede inferirse que la gravedad de Krypton debería ser 15 veces mayor que la de la Tierra para que sus habitantes pudieran ser superpoderosos en nuestro planeta. Lo que debemos explicar entonces son las condiciones propias de un planeta con una fuerza gravitatoria así de inmensa.²

Existen dos posibilidades para lo anterior: que sea un planeta 15 veces más grande o que sea 15 veces más denso, para que de esta manera la masa del planeta pudiese curvar el espacio-tiempo generando una fuerza gravitatoria mayor.

Si nos vamos por el tamaño, encontramos que los planetas así de grandes tienden a ser gaseosos; como ejemplo tenemos a Júpiter que, si bien podría contener 1400 Tierras, posee una gravedad apenas dos veces y medio mayor que la de nuestro planeta. Además, su superficie gaseosa no es apta para permitir la existencia de vida parecida a la humana y mucho menos a la kryptoniana.

Queda entonces la segunda opción: la densidad. Ésta puede definirse como la cantidad de masa (la materia de la que están hechas las cosas) contenida en un determinado volumen. Por ejemplo, en términos terrestres, tenemos que un cubito de un centímetro por lado puede contener un gramo de agua o que un cubo del mismo tamaño, pero hecho de plomo, pesa 11 gramos.

De esta forma, tenemos que la densidad promedio de la Tierra es de 5 g/cm³ (recordemos que el superíndice 3 indica cubos), siendo el material más pesado el uranio, con una densi-

² Para mayor información sobre cómo trabaja la gravedad, tanto en su vertiente newtoniana como einsteiniana, recomiendo el libro *El universo elegante*, de Brizna Greene.



dad de 19 g/cm^3 . Entonces, para que un material fuese 15 veces más denso que la Tierra necesitaría tener una densidad de 75 g/cm^3 . Y hasta donde se sabemos, no existe material alguno que posea esa característica... ¿o sí?

Hace un momento hablaba sobre las estrellas enanas blancas (también llamadas estrellas de neutrones) formadas por los residuos de algunas supernovas. En esas estrellas la masa se condensa de tal forma que un cm^3 pesa cien mil millones de millones de gramos. Con una densidad así, bastaría con que un planeta del tamaño del nuestro tuviera en su núcleo una pequeña estrella enana de 600 metros de radio para que la gravedad aumentara 15 veces.

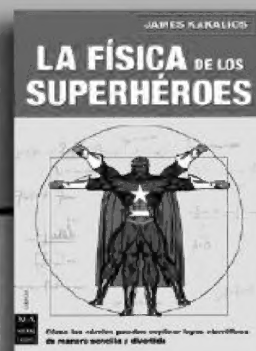
Lo curioso de esto es que uno de los efectos colaterales en un planeta así es que sería tan inestable en su distribución de materia, que con algo de vulcanismo y movimientos tectónicos (como los que provocan los sismos), un científico podría predecir que el planeta va a explo-

tar, lo que sería razón suficiente para colocar a su hijo en ruta de escape a un planeta más estable, en donde el niño sería considerado un dios.

Y EN NUESTRO PRÓXIMO CAPÍTULO...

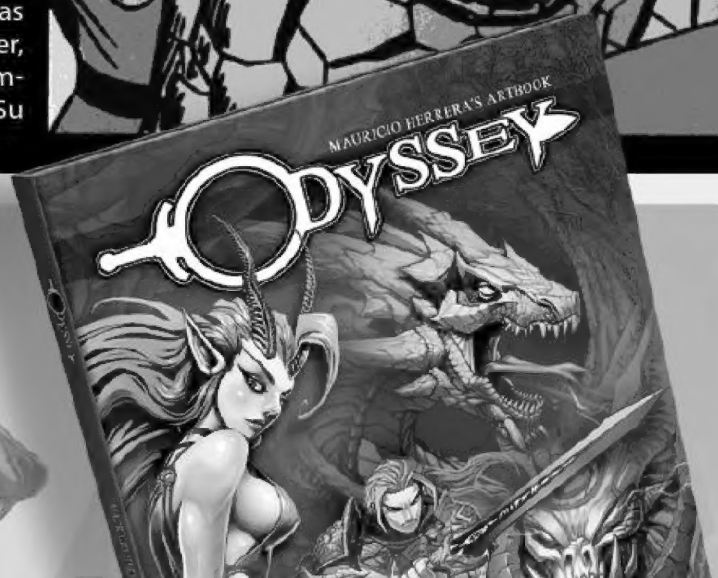
Como ven, los cómics de superhéroes pueden servir para amenizar nuestras clases de ciencias, así que no se despeguen de estas páginas porque próximamente conoceremos aspectos sorprendentes de la dieta de Flash, la explicación biológica de la mutación de Charles Xavier y la posibilidad teórica de que todos seamos como Kitty Pride, entre otras cosas.

Muchos de los datos aquí expuestos fueron tomados del libro *The physics of superheroes* de James Kakalios. Recomendando su lectura para tener argumentos interesantes sobre el valor educativo del cómic.



NUESTRO COLABORADOR

Es biólogo y apóstata. Cree fervientemente que la educación es el camino para salvar al mundo, por lo que ocupa su tiempo libre para desarrollar proyectos de divulgación científica para el Instituto de Ciencia y Tecnología del DF. En sus otros ratos libres lee cómics, libros de ciencia ficción, y edita una página llamada Revistacinefagia.com, donde habla como quiere de sus películas favoritas (y sus más odiadas también). Cuando no tiene nada mejor que hacer, trata de encontrar errores en las novelas de Umberto Eco, pero no puede, pues son perfectas. Su correo es rvtr@yahoo.com.



El nuevo libro de arte
de MAURICIO HERRERA

Prólogo de LADRÖNN

www.berserker-comics.com

SIN LUGAR A DUDAS, ENTRE LOS PERSONAJES QUE CREÓ DOÑA YOLANDA VARGAS DULCHÉ, UNO DE LOS MÁS ENTRAÑABLES ES EL NEGRITO (AUNQUE AHORA SEA POLÍTICAMENTE INCORRECTO LLAMARLE ASÍ) MEMÍN PINGÜIN.

ESTE INOCENTE Y CARISMÁTICO PEQUEÑO NO SÓLO HA PROTAGONIZADO INFINIDAD DE AVENTURAS JUNTO CON SUS AMIGOS Y SU MA'LINDA, SINO QUE HA SIDO BLANCO DE CONOCIDOS ESCÁNDALOS Y NOTICIAS AMARILLISTAS, PROPIAS DE CUALQUIER FIGURA DE TELEVISIÓN. POR SI FUERA POCO, AHORA ESTE PERSONAJE CLÁSICO SE ENFRENTA A UN CAMBIO DE IMAGEN EXTREMO.



Antes de seguir y para aclarar algo, debemos puntualizar que para la concepción de Memín, Yolanda Vargas se inspiró principalmente en dos cosas: en los niños que conoció durante un viaje a Cuba, de los cuales retomó su ternura e inocencia, así como en el carácter y nombre de su entonces novio, Guillermo de la Parra, de quien decían era un diablillo... un pingo.

La parte gráfica del personaje recayó en un joven artista muy talentoso, Sixto Valencia, originándose una mancuerna que se conservó durante los 372 episodios que duró la serie. Posteriormente la historia se volvió a relanzar, alcanzando un notable éxito; sin embargo (perdonen la expresión) negras nubes se cernían sobre el personaje de más de 60 años de existencia (aunque siga en la primaria desde 1945), quien se ha visto empañado en más de una ocasión.

NEGRA SUERTE

Entre estas situaciones se encuentra la vez en que el personaje fue rebautizado temporalmente como Memín **Pingüín** debido a que la palabra pingüín (sin diéresis en la u) era una palabra altisonante en algunas partes de Sudamérica. Muchos años después, en 2005, Memín apareció en una serie de cinco estampillas postales para Correos de México, como parte de la serie *La caricatura en México*. Esto causó controversia ya que las inofensivas imágenes fueron consideradas racistas en Estados Unidos, puesto que se interpretó que plasmaban un estereotipo de la raza negra.

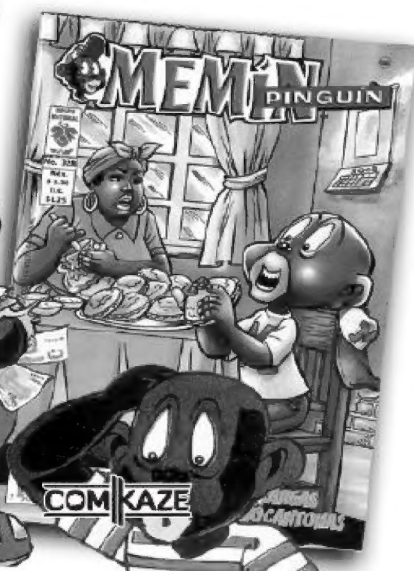
A esto seguiría el *Memíngate*, cuando Editorial Vid comenzó a publicar una serie de tomos recopilatorios en plena temporada de lanzamiento de candidaturas presidenciales. En ese entonces Memín se lanzó para presidente (con todo y canción insignia), lo que de nueva cuenta no fue visto con buenos ojos en el otro lado de la frontera norte.

¿ACTUALIZANDO UN CLÁSICO?

Posteriormente se fueron publicando estos recopilatorios, pero con portadas muy diferentes al dibujo que se presentaba en interiores. Después conoceríamos el nombre de quien realizaba



MEMÍN PARA PRESIDENTE



Y AHORA, SI ME LO PERMITEN, ME GUSTARÍA SABER EL RESTO DE LA HISTORIA...¿ME LA QUIEREN CONTAR?

!!??

por J DAVID M JIMÉNEZ



dichas cubiertas: Gustavo Medina, quien también ha dibujado los títulos *El Pájaro Loco* y *La Pantera Rosa* para la misma editorial. La premi- sa consistió en darle un nuevo enfoque y estilo a las historietas de Memín, más acorde a los niños de esta época. Vamos, si Scooby-Doo, Batman y Spider-Man se actualizaron en sus series de televisión ¿Por qué no Memín?

Pero a partir del número 328 de la serie, Medina se haría cargo del arte por completo, aunque quizás el redibujar (¿o calcar?) el arte de don Sixto Valencia no fue la mejor idea. Y es que este cambio no acaba de convencer, pues obviamente por años estuvimos acostumbrados al estilo detallado y realista del maestro Valencia, quien ponía sumo cuidado en los personajes y fondos, cuestión que Gustavo no ha reflejado del todo (o al menos no lo hace con constancia).

Simplemente, el cambiar la técnica que Valencia usaba para darle textura y brillo a la piel del protagonista, para inclinarse por un acabado *photoshopeado* (un café degradado), hace sentir frío al personaje con el cual generaciones de lectores se han identificado.

El hecho de que la mayoría de las historietas mexicanas sean de autor permite que los personajes evolucionen de una manera lineal y pausada. De hecho, en el mismo trabajo de Sixto Valencia podemos encontrar dos o tres diferentes tipos de Memínes (sólo comparen los ojos y la forma de la cabeza), lo que da señal

EN FILIPINAS, EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN HIZO OBLIGATORIA LA LECTURA DE MEMÍN PINGÜIN EN LAS ESCUELAS, PUES ENALTECIA LOS VALORES HUMANOS Y LA FAMILIA.

ADEMÁS DE VALENCIA Y MEDINA, OTRO DE LOS DIBUJANTES OFICIA- LES DE MEMÍN HA SIDO EL CARICATURISTA MARTÍN LÓPEZ, QUIEN REALIZÓ EL CALENDARIO DEL PERSONAJE EN 2007.

Dato FM



de que él estaba actualizándose y reinventándose, como lo hicieron por años Óscar González Loyo con *Karmatron* o Jorge Break y su *Meteorix*.

Es por eso que el modificar el estilo de *Memín Pinguín* fue una medida drástica y demasiado aventurada, pues hasta ahora las transferencias parciales del arte de don Sixto a estos nuevos trazos con coloreado digital no han dado muy buenos resultados.

¿Era necesario este cambio? Si lo fuera ¿No habría sido mejor realizar un verdadero rediseño de todos los personajes, como se propuso alguna vez con *Kalimán*, aunque los puristas no estuviesen de acuerdo?

Otra opción de camino para el pequeño Memín Pinguín podría ser, tal vez, el crear aventuras realmente nuevas para él y sus amigos, en vez de limitarse a refritear las realizadas hace ya tantos años...

NUESTRO COLABORADOR

Desde pequeño, David fue atraído por los colores y figuras que encontró en las viñetas de los cuentos que le compraban y su afición fue creciendo exponencialmente mientras mas sabía de este mundo de fantasía. En 1996 fue voluntario tanto de la MECyF, como de la CONQUE y La Mole, proeza que repitió los dos años siguientes. Fue miembro del Comité Organizador de La Mole hasta la edición Milenio. Ha tenido roles de escritor, diseñador, editor y director en ProComic, Zoom Comics, La Mole GDC, Comic Zone, Factor Comic, Grupo Editorial Vid, Virtual Kids!, Spider-Manía y Culturacomic.com.

COM KAZE



DÍA CERO.

ALLÁ AFUERA
POSIBLEMENTE LOS
ACOSABA DIARIAMENTE EL
ESPECTRO DEL HAMBRE Y
LA INCERTIDUMBRE.

O QUIZÁ
CONSTANTEMENTE
ERAN PERSEGUIDOS POR EL
FANTASMA DE LA VIOLENCIA
Y EL CAOS.

PERO
AHORA PARA USTEDES
TODO ESO ES ASUNTO
DEL PASADO.

AQUÍ
DENTRO LA VIDA ES
DIFERENTE.

DESDE SU ATMÓSFERA
ARTIFICIAL HASTA EL INVENTO
QUE LES DA LA POSIBILIDAD DE
REALMENTE PERTENECER A
ESTE LUGAR...

LA NOVO PAX.

SEGURAMENTE
LOS RECLUTADORES
LOS INSTRUYERON BIEN
SOBRE SU USO Y
BENEFICIOS.

ASÍ QUE
ES TIEMPO DE
SELLAR NUESTRO
CONTRATO.

Y SÓLO RESTA
FELICITARLOS.

BIENVENIDOS SEAN
A LA CIUDADELA.

ESTE ES EL
PRINCIPIO...

DE SU NUEVA VIDA.

DE ESO
TENEMOS QUE
HABLAR.

DÍA 403.

DEJE
POR FAVOR SU
COLLAR EN LA
MESA Y...

¿CÓMO QUE
DE MI NUEVA
VIDA?

¿VE?
A ESO ME
REFIERO.

USTED
MUCHAS VECES
HACE COSAS QUE
SE SALEN DEL
PROTOCOLO
ESTABLECIDO.

LAS REGLAS
NOS UNEN A TODOS
Y DAN SENTIDO A LO
QUE HACEMOS.

EL NOVO PAX
NOS AYUDA CON ESA
TAREA, INTENTANDO
ELIMINAR IDEAS QUE
SE SALEN DE LA NORMA
Y QUEBRANTAN LO QUE
TODOS, EN COMUNIDAD,
CONSTRUIMOS.

PERO
QUIEN LO PORTA
DEBE SOMETERSE A ÉL
VOLUNTARIAMENTE.

SU
COLLAR
NO ESTÁ
AVERIADO,
COMO USTED
ALEGABA.

TODAS ESAS
IDEAS QUE DAÑAN
LA ARMONÍA GRUPAL
LAS HA GENERADO
USTED POR CUENTA
PROPIA.

ASÍ QUE ES
MI DEBER INFORMARLE QUE
DESDE ESTE MOMENTO USTED
DEJA DE SER PROPIEDAD DE
LA CIUDADELA.

Y SE CONVIERTE EN...

HOMBRE LIBRE.

ERES
HOMBRE LIBRE,
¿VERDAD?

DÍA 451.

AHORA
LO SOY.

SÉ COMO
TE SIENTES,
AMIGO.

ES DIFÍCIL
OLVIDAR QUE UNO
PERTENECÍA A LAS
CORPORACIONES.

PERO NO TE
PREOCUPES, MIRA, YO
PUEDO AYUDARTE.

ANDO
UN POCO
APRESURADO,
PERO SI LO QUE
TÚ QUIERES ES
OLVIDAR, YO TE
PUEDO PAGAR
POR QUE ME DES
ALGUNAS DE TUS
MEMORIAS Y
SI QUIERES...

¿LA OTRA VEZ
NO TE QUEDÓ
CLARO?

¡NO VAS A USAR
TU BASURA EN ESTE
LUGAR!

ERES
NUEVO ACÁ,
¿VERDAD?

ME
LLAMO
VARENKA.
¿Y TÚ?

SOY
MIEMBRO DE
LOS CULTISTAS
LIBRES.

AYUDAMOS
A PERSONAS
QUE, COMO
TÚ, PIENSAN
QUE LA VIDA
TERMINÓ AL
SALIR DE LA
CIUDADELA.

PUEDES VENIR
CONMIGO...

...O QUEDARTE AQUÍ...

TÚ ELECCIÓN.

ESO ES TODO
LO QUE AQUÍ
IMPORTA.

DÍA SOB.

NOS DA
MUCHO GUSTO
TENERTE AQUÍ,
CHARLIE..

DESDE QUE
VARENKA NOS COMENTÓ
QUE SEGUIDO TE VISITABA,
SABÍAMOS QUE ERA
CUESTIÓN DE TIEMPO
PARA QUE TE DECIDIERAS
A VENIR CON ELLA
AQUÍ.

ALGO
QUIERES DECIR,
¿VERDAD?

SÍ.

¿Y POR
QUÉ NO LO
HACES?

NO
ME HAN
EXPLICADO
CUÁNDO
PUEDO
HABLAR.

Y SOBRE
QUÉ COSAS
PUEDO
PREGUNTAR

AQUÍ TODO
EL MUNDO HABLA CUANDO
QUIERE, PERO SIEMPRE UNO
ES RESPONSABLE DE
SUS PALABRAS.

OH...
ESTE...

¿SI YA SABÍAS
QUE VENDRÍA AQUÍ
POR QUÉ NO
ME TRAJISTE LA
PRIMERA VEZ QUE
NOS VIMOS?

AQUÍ LAS COSAS
NO FUNCIONAN ASÍ,
MUCHACHO.

AQUÍ CADA QUIEN
ESCOGE EL CAMINO QUE
QUIERE RECORRER...

Y SIMPLEMENTE SE
EMPIEZA A CAMINAR.

DÍA 650.

ESO ES LO QUE
LE DUE A LOS DOS
MUCHACHOS Y
SU AMIGA.

CONFÍO EN QUE
LOS DOS PRONTO SE
DECIDIRÁN A VENIR
CON NOSOTROS.

ME ENCANTA
QUE ESTÉS TAN
INVOLUCRADO
EN ESTO.

QUIERO
RETRIBUIR
TODA LA AYUDA
QUE LOS CULTISTAS
LIBRES ME HAN
DADO.

APARTE, ESTAR
ENFOCADO EN ALGO
ME AYUDA A DEJAR
ESAS PESADILLAS
ATRÁS.

AUNQUE
ANOCHÉ
VOLVIERON.

SONÉ
DE NUEVO CON LA
CIUDADELA. SONÉ QUE,
AUNQUE SABÍA
QUE ERA IMPOSIBLE,
VARIAS VECES HABÍA
ENTRADO Y SALIDO
DE ELLA.

INTENTABA
CONVENCER A LA
GENTE DE RENUNCIAR
A ESA VIDA, PERO
TODOS PARECÍAN
MUY FELICES ALLÁ
ADENTRO Y ME
IGNORABAN...

NADIE PUEDE
SER FELIZ
VIVIENDO UNA
VIDA DONDE
NO HAY
INDIVIDUALIDAD.

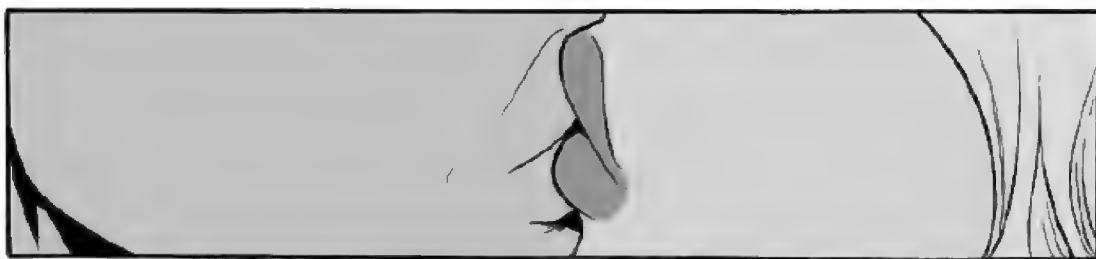
WOW

YA TE
LO HE DICHO ANTES,
REALMENTE LO HACES
MUY BIEN.

¿HABLAS DE
MIS DIBUJOS?

QUIZÁ.

QUIZÁ NO.



DÍA 903.

¿ESTO ES UNA DESPEDIDA?



SI.



POR... ¿POR QUÉ?

NO
LO HAGAS
MÁS DIFÍCIL,
CHARLIE.



FUE UN ERROR,
YO TE QUIERO A TI,
ELLA NO SIGNIFICA NADA
PARA MÍ, PODEMOS...

NO INSISTAS,
CHARLIE.

CUANDO UNO
ELIGE, ASUME UNA
POSTURA Y AFRONTA CON
RESPONSABILIDAD LAS
CONSECUENCIAS.

TÚ ELEGISTE
DARLE LA ESPALDA
A LO QUE
TENÍAMOS.



TOMA,
NO LO PUEDO
CONSERVAR...

DEMASIADOS,
DEMASIADOS...

RECUERDOS.

DÍA 999.

TODOS MIS RECUERDOS
DESDE HACE 999 DÍAS
SON SUYOS A CAMBIO DE
LO QUE LES PIDO...

ÉSE ES
MI
TRATO.

SÍ SÉ DE
GENTE QUE ANTES
YA HA HECHO ESTO,
HERMANO, PERO LA
COSA ES DIFÍCIL.

LOS RECLUTADORES
YA PASARON POR
ESTA ZONA HACE
SEMANAS.

SÉ LO QUE
USTEDES HACEN
CON LOS RECUERDOS Y
LO QUE VALEN EN EL
MERCADO.

TE ESTOY DANDO
UNA FORTUNA
CON LO QUE AQUÍ
LLEVO DENTRO.

¿POR QUÉ
NO MEJOR...

ENTIENDO,
NO ESTÁN
INTERESADOS.

ESPERA,
AMIGO.

ALGO SE NOS
OCURRIRÁ.

CLARO QUE
ESTAMOS
INTERESADOS
EN TUS...

MEMORIAS.

QUIZÁ AMARGAS,
QUIZÁ TRÁGICAS DE
ESA VIDA QUE LLEVABAN
EN LAS CALLES.
ES CON TODO LO QUE
LLEGAN AQUÍ.

ALLÁ AFUERA
POSIBLEMENTE
LOS ACOSABA
DIARIAMENTE EL
ESPECTRO DEL
HAMBRE Y LA
INCERTIDUMBRE.

O QUIZÁ
CONSTANTEMENTE
ERAN PERSEGUIDOS
POR EL FANTASMA
DE LA VIOLENCIA
Y EL CAOS.

PERO
AHORA PARA
USTEDES
TODO ES
ASUNTO DEL
PASADO.

AQUÍ
DENTRO LA VIDA ES
DIFERENTE.

DESDE SU ATMÓSFERA
ARTIFICIAL HASTA EL INVENTO
QUE LES DA LA POSIBILIDAD DE
REALMENTE PERTENECER A
ESTE LUGAR...

LA NOVO PAX.

SEGURAMENTE
LOS RECLUTADORES
LOS INSTRUYERON BIEN
SOBRE SU USO Y
BENEFICIOS.

ASÍ QUE
ES TIEMPO DE
SELLAR NUESTRO
CONTRATO.

Y SÓLO RESTA
FELICITARLOS.

BIENVENIDOS SEAN
A LA CIUDADELA.

ÉSTE ES EL
PRINCIPIO...

DÍA CERO.

AQUELLOS QUE ACEPTAN

HISTORIA: R.G. LLARENA
DIBUJO: AXEL MEDELLÍN
TONOS: AURORA AGUILERA

Medellín es un diseñador industrial cuyo arte ha aparecido en Metal Hurlant (ilustrando una historia de Jodorowsky), Heavy Metal, Fablewood, Incursion, Grimm Fairy Tales: The Piper y Chtulhu Tales. Participó en Zuda con su webcomic *Laura's Bazaar* y elabora un proyecto para Caligrama. www.nancynismo.deviantart.com. Llarena cofundó en los 90 la editorial Ruptura Cómics. Ha participado en Pulpo Cómics, ConSecuencias, PopGun Volume 1 (antología ganadora del Harvey Award), Zuda Comics y Heavy Metal, donde ha publicado tres historias. Participa en la antología *Quantum* y prepara una obra para Caligrama. www.comicspace.com/llarena

Bond: un martini de tinta china



BOND, JAMES BOND...
PROBABLEMENTE LA LÍNEA MÁS FAMOSA
DEL CELULOIDE. SE HA ESTIMADO QUE
MÁS DE LA MITAD DE LA POBLACIÓN
MUNDIAL HA VISTO EN ALGÚN MOMENTO
UNA PELÍCULA DEL 007. SU IMPACTO
CULTURAL ES INDISCUTIBLE, PERO
ANTES DE HABLARLES DE ESTE ICÓNICO
PERSONAJE Y SU PASO POR EL CÓMIC,
HABLEMOS SOBRE SU PADRE LITERARIO:

Este 2008 se celebra el primer centenario del nacimiento de un hombre que durante 56 años vivió al máximo. Ian Lancaster Fleming nació en una familia noble y adinerada y estudio en las mejores escuelas de Inglaterra, aunque sus excesos en la búsqueda de la diversión y del placer le hicieron cambiar una que otra vez de institución educativa.

Su vida fue una persistente búsqueda de retos; en materia académica siempre llegó a la excelencia, pero el desafío no era suficiente para él, así que lo buscó como corresponsal en Moscú de la agencia de noticias Reuters (1929-33). Después probaría suerte como banquero y agente de bolsa (1935-39) y aunque la paga era buena en este trabajo, Fleming no soportaba la falta de acción, por lo que entonces se volvió periodista del *London Times*...pero su labor en la prensa sólo serviría para cubrir su verdadero trabajo como espía en Moscú.

Y es que Fleming fue reclutado por el almirante John Godfrey (director de Inteligencia Naval) para ser su asistente, tras lo que, durante el transcurso de la guerra, ascendió hasta convertirse en comandante, rango que el futuro novelista compartiría con James Bond.

Entre los pocos datos que se tienen de las actividades de espionaje realizadas por Fleming (pues la mayor parte de la información es clasificada), se encuentran planes que contemplaban defender Gibraltar en caso de que España se uniera a las fuerzas del Eje; robar todo el oro del Banco de París y evitar que los nazis lo obtuvieran (idea que originó la novela *Goldfinger*), e incluso obtener una sofisticada máquina de códigos nazi, llamada *Enigma*.

UN EX-ESPIA EN GOLDENEYE

Después de la guerra, Fleming se mudó a la isla de Jamaica, donde tenía una pequeña villa de nombre *Goldeneye*, donde con el paso del tiempo creó las aventuras del más famoso espía del mundo, ayudado de una (aunque ustedes no lo crean) máquina de escribir con chapa de oro de 24 kilates.



Creo que Bond llegó a ser tan famoso debido a sus muchos rasgos en común con Fleming: ambos eran hombres de acción atrevidos, con una determinación casi fanática de disfrutar alimentos, bebidas finas y viajes exóticos, sin mencionar su afición por las mujeres hermosas. Bond es una versión un poco exagerada de Fleming y de varios de sus colegas en la comunidad de Inteligencia británica. Bien podríamos decir que el epitafio de Fleming describe su vida mejor que nada:

*I shall not waste my days in trying to prolong them.
I shall use my time* (No perderé mis días en intentar prolongarlos. Utilizaré mi tiempo).

Casino Royale, Live and Let Die, Moonraker, Diamonds Are Forever, From Russia With Love, Dr. No, Goldfinger, For Your Eyes Only, Thunderball, The Spy Who Loved Me, At Her Majesty's Secret Service, You Only Live Twice, The Man With The Golden Gun, Octopussy, The Living Daylights... todas estas historias fueron llevadas al cine, aunque cabe decir que la mayoría de los filmes sólo tienen en común con las novelas el título y algunas situaciones.

Pero hay un dato muy interesante que no muchos conocen: la primera adaptación de las novelas no fue en cine, sino en televisión, ya que *Casino Royale* se llevó a la pantalla chica en 1954. En esta versión agringada y devaluada del original el actor Barry Nelson personificó a *Jimmy Bond*.

En 1958 el periódico *Daily Express* por fin convenció a Fleming para que cediera los derechos de James Bond para la realización de una tira cómica o *comic-strip*. El novelista había estado renuente a la idea, ya que no le había gustado el anterior experimento con su personaje y además no le atraía la idea de que otros escritores se inmiscuyeran en sus historias.

Edward Piker, editor del periódico, le prometió que la tira sería una serie *Rolls Royce* (de calidad inigualable); además de que Fleming tendría el voto definitivo sobre la publicación del producto. El escritor Anthony Herne fue puesto a cargo y Fleming accedió finalmente. Así, *Casino Royale*, la primera novela de Bond, se convertiría en el punto de partida de la tira cómica, que fue publicada desde el 7 de julio de 1958, siendo ilustrada por el artista John McLusky.

Al principio el equipo creativo se mantuvo muy cerca del material original y las tiras fueron un éxito instantáneo, aumentando las ventas del periódico. Las preocupaciones de Fleming se calmaron cuando las historias mantuvieron enganchados a los lectores, aunque mucha de la prosa ultradetallada de Fleming se perdía en el proceso.



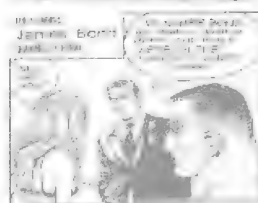


Yaroslav Horak. El nuevo estilo tenía un borde más duro, con una línea aguda en el arte de Horak que agasajaba el trabajo creativo de Lawrence, quien adaptaba el resto del material de Fleming.

Esta última etapa comenzó con *The Man With the Golden Gun* (1965), que se alejó de la imagen similar a la del Sean Connery de la pantalla de plata, pues el trabajo volvió de nuevo a sus raíces despiadadas, peligrosas, de sangre fría.

El nuevo equipo fue tan popular que la Fundación Fleming le dio permiso para agregar sus propios elementos a cualquier material existente del autor. De esta forma, el par publicó 33 historias en periódicos británicos y seis aventuras distribuidas para su publicación fuera del Reino Unido (cabe mencionar que las aventuras clásicas de la tira cómica de James Bond han sido reeditadas por Titan Books desde 2004).

Ya a finales de los 80, Planeta de Agostini editó el trabajo de Jim Lawrence y Yaroslav Horak en la colección *James Bond*, una serie de cómics individuales en español y formato americano que coleccionaron las tiras del *Express*. Lamentablemente sólo lograron editar siete números en los cuales se puede apreciar el fabuloso arte de Horak.



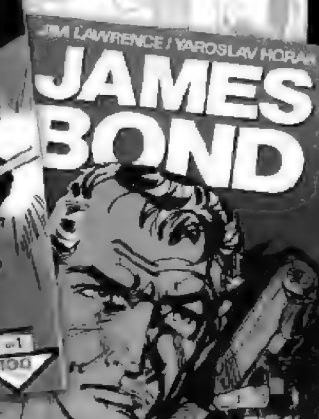
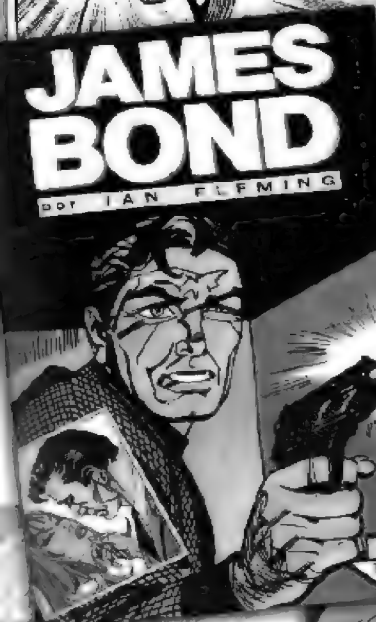
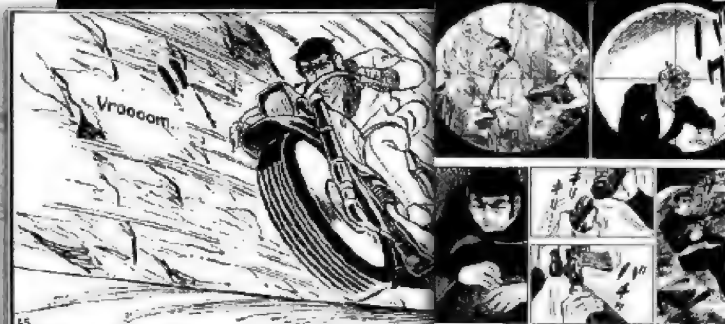
JAMES BOND

DataFreak

- A DIFERENCIA DE SU CONTRAPARTE DEL CELULOIDE, EL BOND DE LAS NOVELAS TIENE UNA CICATRIZ EN LA MEJILLA IZQUIERDA.
- MÁS DE 2 MIL MILLONES DE PERSONAS HAN PAGADO POR VER UNA PELÍCULA DEL 007.
- ADAM WEST (BATMAN EN LA SERIE TELEVISIVA DE LOS 60) FUE CONSIDERADO PARA EL PAPEL DE BOND CUANDO SEAN CONNERY RENunció TRAS FILMAR YOU ONLY LIVE TWICE.
- EXISTE UNA VERSIÓN MANGA DE JAMES BOND, DE LA QUE COMPARTIMOS UNAS IMÁGENES.



James Bond es un personaje que significa muchas cosas para millones de personas; en lo personal significa gratos y mágicos recuerdos de mi infancia. Mi padre es gran admirador de sus filmes, por lo que cuando era novio de mi madre, la llevaba a ver las aventuras del hombre de acción por excelencia. Recuerdo muy bien mi primera aventura de Bond en celuloide, fue en el extinto cine Agustín Lara, donde vi *Moonraker: La Misión Espacial del 007*, con el graciosísimo Roger Moore. Desde entonces no puedo perderme sus aventuras, tanto en cine como en el papel.



NUESTRO COLABORADOR

Hombre mil usos de los cómics, ha participado desde hace casi dos décadas en el medio. Creador y editor del fanzine *La Hoja de Comicastle* (1993-1998) y gerente de publicidad y relaciones públicas de la misma tienda, también ha sido articulista de Editorial Vid, para quien además tradujo *Titanes: Piedra, Papel y Tijeras*, *Batman: El Regreso del Caballero Nocturno*, *DC Comics: La Noche Final* y *Amalgam: Spiderboy Team Up*. Fue cocreador y director general de la revista sobre cómics *Aficción*, colaborador de *Reforma*, *El Universal* y de los programas de radio *Comics 620AM* y *Comics Órbita 97.5FM*. Guionista, diseñador de sonido y productor del cómic-videojuego *Antrophos El Principio*, fue intérprete y encargado de relaciones públicas de ¡Ka-Boom! Estudio, además de ser ponente en temas de cine y cómics en universidades y eventos de todo el país.

COM KAZE

¿DÓNDE COMPRAR TU REVISTA COMIKAZE?

Por amor al (9º) Arte

ANTIHERO

14 Oriente #14-1,
San Andrés Cholula, Puebla.

CAPITAL 8

Pabellón Cuauhtémoc. Antonio M. Anza #20,
Local 37, Col. Roma.
[Metro Hospital General y/o Centro Médico]

DECOMIXADO

Plaza Niza. Niza #66, Local 2, Col. Juárez.
[Metro Insurgentes]

ETCO

Comics Rock Show. Centro Cultural Miguel
Sabido. Basilio Badillo #4, Col. Centro.
[Metro Hidalgo]

GLOBAL COMICS

Vicente Suárez #114, Col. Condesa.
[Metro Juanacatlán o Chapultepec]

KAMITE

Pasaje Zócalo-Pino Suárez. Local 31
Centro Histórico.
[Metro Zócalo]

Bazar del Entretenimiento y el Videojuego
(Frikiplaza). Eje Central Lázaro Cárdenas #9,
Local 61 (primer piso), Centro Histórico.
[Metro Bellas Artes o San Juan de Letrán]

KIMOTA COMICS (antes Latveria)

Plaza Arquímedes. Arquímedes #130
(esquina con Horacio), Local 41.
[Metro Polanco]
<http://www.kimotacomics.blogspot.com>

KIMOTA COMICS PUEBLA (antes Sparta)

Plaza Puebla. Calle 5 de Mayo #8, Local 81
(quinto piso), Centro Histórico, Puebla.

KINGDOM COMICS

Plaza Diamante. Calle 62 #505-C por 63,
Local 12, Mérida, Yucatán.

LIBRERÍAS EDUCAL

¡En sus 90 tiendas en diversas ciudades del país!
Encuentra la más cercana en:
<http://www.educal.gob.mx/directoriolibrerias>

OSPORCOMICS

Plaza de la Tecnología. Carranza #120,
Local 270. Zona Centro,
San Luis Potosí, S.L.P.

PLANET COMICS

Tintoreto #89 (esquina de Eje 6 Sur y Avenida
Patriotismo), Colonia Noche Buena.
[Metro San Antonio]

SEÑOR MARVEL

Callejón de la Condesa y 5 de Mayo,
frente a Sanborns "Los Azulejos"
Centro Histórico, Ciudad de México.

SHANGRILA COMICS

CentroCel Latino. Eje Central Lázaro
Cárdenas #12, Local 202-A (segundo piso),
Centro Histórico, Ciudad de México.

SNIKT! COMICS

Plaza Doblado. Pedro Moreno #113,
Local 6, Centro Histórico, León, Guanajuato.

VENOM COMICS

Centro Comercial Plaza Oriente.
Av. Ing. Eduardo Molina #1623, Local G-14,
Col. El Coyol.

o pídelo al correo
enviocomikaze@gmail.com

¿Ya lo escuchaste?

Entérate de lo más
interesante del cómic

Descárgalo cada quincena
en nuestro blog

También disponible en



¡Suscríbete!!

¿Te falta algún número?

¿Quieres suscribirte por un año?

¿Deseas vender Comikaze
en tu negocio?

¡Contáctanos!

No olvides visitar:

<http://comikaze.net>





Rubén Lara

AMENAZADOR Y ELEGANTE

RUBÉN LARA Y ROMERO, CREADOR GRÁFICO DE FANTOMAS, LA AMENAZA ELEGANTE, ES UNO DE LOS DIBUJANTES MEXICANOS DE MAYOR CALIDAD. SU TRAZO ES IMPECABLE, DE LÍNEA FINA Y ESTILIZADA. SABE TODOS LOS SECRETOS DEL NOVENO ARTE Y A TRAVÉS DE LOS AÑOS HA CONSEGUIDO UNA LEGIÓN DE SEGUIDORES QUE ADMIRAN SU TRABAJO EN LA HISTORIA DEL CÓMIC MEXICANO.

A LOS 14 AÑOS COMENCÉ EN NOTA ROJA

¿Dónde y cuando nace Rubén Lara?

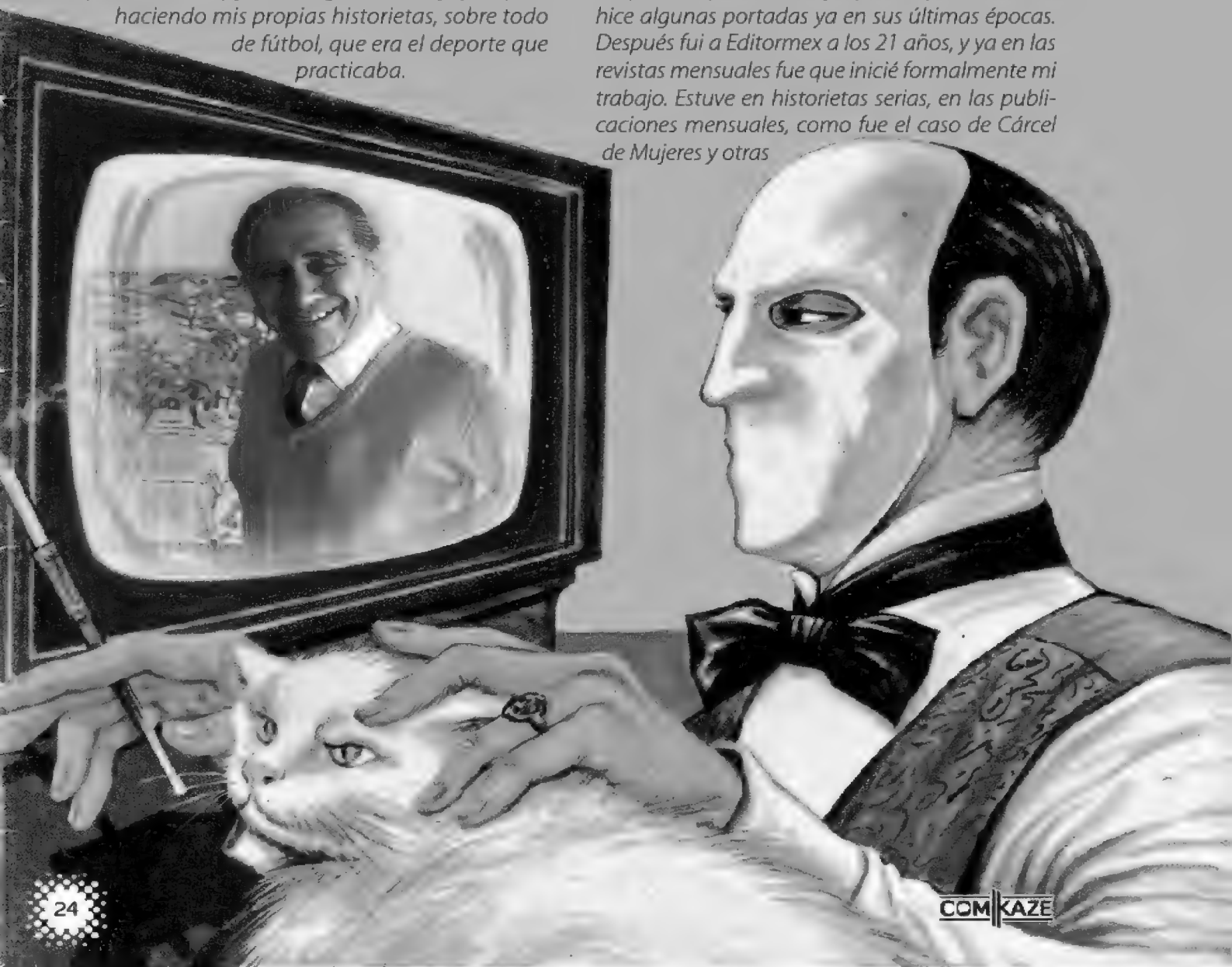
Nací en la Ciudad de México, en la colonia Obrera. Desde niño me atrajo el mundo de las historietas, pues desde muy joven me gustó el dibujo y empecé haciendo mis propias historietas, sobre todo de fútbol, que era el deporte que practicaba.

¿Cuál fue su primera incursión seria en el medio?

En 1948, a los 14 años, conseguí trabajo en la revista *Nota Roja*, haciendo un personaje que se llamaba, bueno, que bauticé como *Azulito Azulejo Súper Detective*; era una historieta muda en la que hacía cualquier chiste. La estuve realizando por el plazo de un año, y de ahí en adelante me dediqué a buscar trabajo en historietas más serias. Había una revista que se llamaba *Tesoros*. Ahí elaboré unas pruebas que nunca vieron la luz, porque el coronel José García Valseca (responsable de la revista *Pepín*) en ese entonces le quitó todo el personal a esa publicación y se los llevó a sus revistas. Al irse los dibujantes, aquella editorial, de la que no recuerdo el nombre, cerró sus talleres.

¿Entonces cuando iniciaron sus grandes éxitos?

Después empecé a trabajar para *Pepín*, en donde hice algunas portadas ya en sus últimas épocas. Después fui a *Editormex* a los 21 años, y ya en las revistas mensuales fue que inicié formalmente mi trabajo. Estuve en historietas serias, en las publicaciones mensuales, como fue el caso de *Cárcel de Mujeres* y otras



revistas románticas que tuvieron mucho éxito compitiendo directamente con Lágrimas, Risas y Amor. La transición a Novaro fue paulatina pues al mismo tiempo llegué a estar en tres editoriales: La Prensa, Editormex y Novaro.

por JOSÉ MIGUEL ALVA

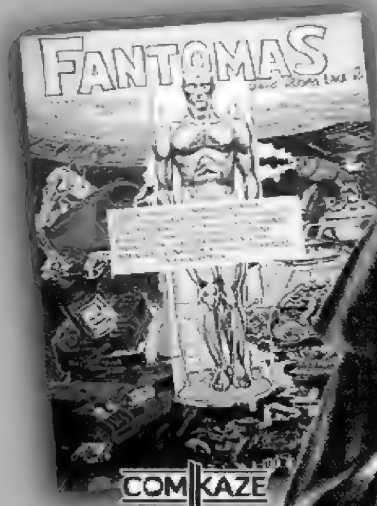
¿Cómo inició en Novaro?

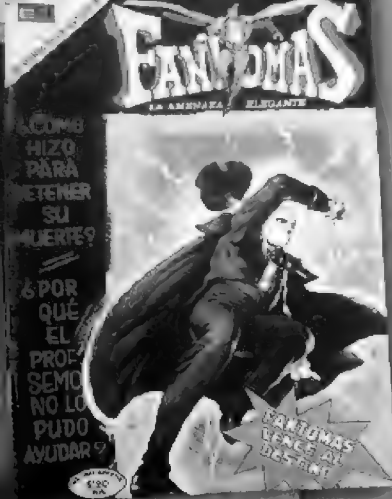
Por mi estilo pidieron que me ocupara de títulos como Mujeres Célebres y Estrellas del Deporte; pero de repente un día me tocó hacer Fantomas para el título de Cuentos Clásicos. En ese entonces, Alfredo Cardona, director de revistas de la editorial, me pidió cuatro números, pero cuando leí la trama, me di cuenta de que podría ser una historieta seriada, aún cuando sus escritores no estaban muy familiarizados con ello. Me refiero a que no tenían idea de su potencial, o bien el estilo se les hacía algo diferente y raro. La historieta iba a ser un verdadero hito, yo lo sabía desde el primer número. Por algunas razones sólo hice tres números y luego entró Víctor Cruz Mota, quien hizo algunos otros episodios de la serie que continuó en esa revista.

Afortunadamente para mí, el argumentista Guillermo Mendizábal pidió que regresara. Las historias tuvieron tal éxito que se consideró hacer una revista de Fantomas en exclusiva y se acordó con los dueños y editores darme un porcentaje, a sabiendas que en ese entonces en las compañías no se estilaba hacer eso, ya que más que nada se trataba de un pago simbólico. Yo lo que más deseaba era que se reconociera mi trabajo. Se acordó que a los 100 mil ejemplares se vería qué se hacía con mis regalías, pero el día llegó y no pasó nada. Me molesté y salí de la editorial.

¿Y qué pasó con su carrera?

Enojado, regresé a Editor-mex, donde me ofrecieron hacer una historia de autor. Entonces yo quería hacer algo que compitiera directamente con Fantomas, y fue ahí donde creé el personaje





de El Comodín, que sólo se vendió hasta el número 16. No funcionó, quizá por la distribución o porque no gustó tanto. En esa misma editorial realicé la adaptación de la exitosa telenovela *Simplemente María*, con buena respuesta. De ahí, pasé a Editorial Posada, donde estaban sacando la revista *Duda*, que empezaba a despuntar. Entré en el número 16, y estuve cerca de cinco años. Podemos decir que la realicé en la época en que tuvo más éxito. Luego empecé a trabajar el medio tono y me contraté para la Editorial Proyección, con el señor Enrique Flores, para quien realicé la revista *Rebeldía*, que tuvo un éxito bastante considerable al principio. Sin querer, mi carrera daría otro salto, puesto que pasé a Editorial Vid a hacer *Samurai*, personaje creado por Felipe y Juan Arcos, mismos que lo estaban realizando, pero como se habían echado tantos compromisos, les era difícil hacer el trazo de la misma. Tomé los lápices en el número 18, y podemos decir que fue de las historias más largas que he realizado.

NUESTRO FANTOMAS HA SIDO EL MÁS FAMOSO

El personaje debutó en el número 106 de *Cuentos Clásicos*. Tal fue el éxito, que después de cierto tiempo se decidió sacar una revista quincenal con *Fantomas*.

Esta revista tuvo mucho éxito en Latinoamérica e incluso en España se hizo un artículo en la que se le reconocía y se hablaba de un grupo de dibujantes coordinado por el señor Cardona Peña, lo cual no era cierto, pues cuando estuve en la revista todo lo hacíamos entre Guillermo Mendizábal y yo, aunque cuando salí del proyecto, él siguió escribiendo las historias. Recordemos que todo empezó como un proyecto de cuatro números, y de ahí se extendió hasta hacer la serie tan famosa que todos conocieron.

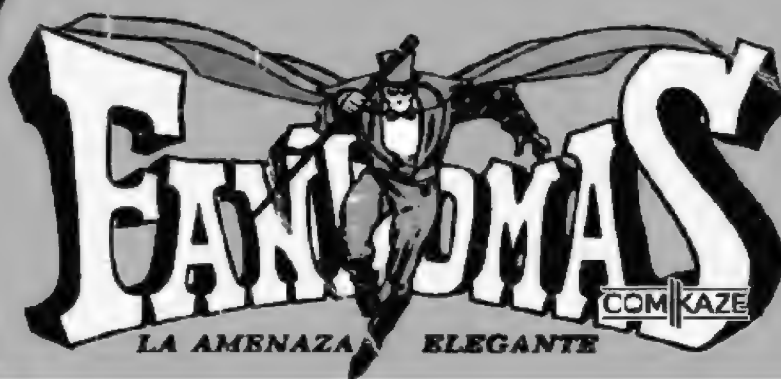
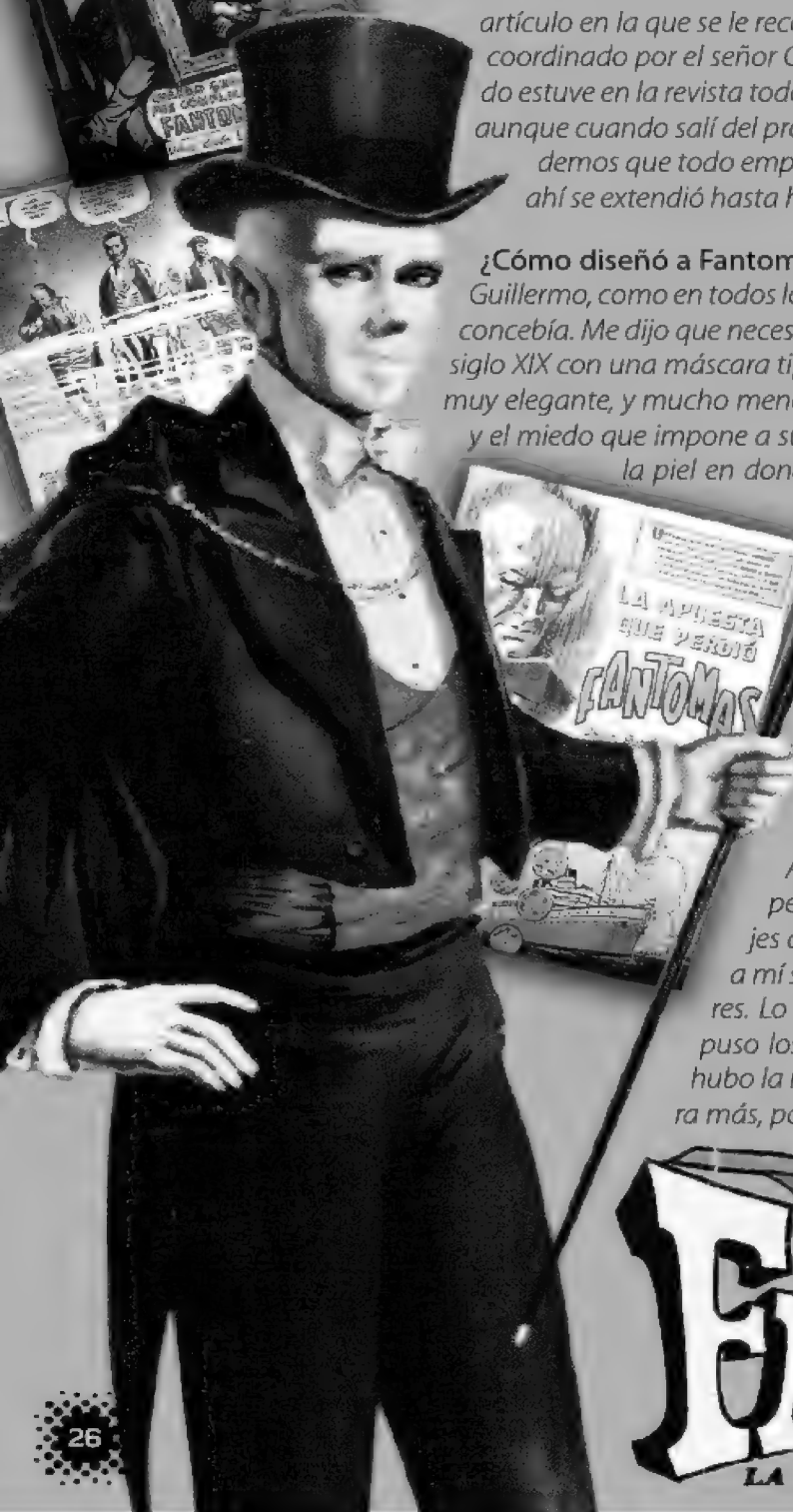
¿Cómo diseñó a Fantomas?

Guillermo, como en todos los argumentos, describió al personaje y cómo lo concebía. Me dijo que necesitaba a un hombre vestido muy a la usanza del siglo XIX con una máscara tipo Ku Klux Klan, pero la verdad no se me hacía muy elegante, y mucho menos heroico. Yo quería que representara el poder y el miedo que impone a sus rivales, por eso le puse la máscara pegada a la piel en donde apenas y se adivina la boca, además de la levita, el sombrero y la capa española.

Fantomas viene de la literatura francesa, y lo han dibujado muchísimos artistas, cada quien le ha dado su propia personalidad, incluso en el cine, pero cuando salió en México, fue un gran éxito y le dio la vuelta al mundo. El *Fantomas* mexicano ha sido el más famoso.

¿Y cómo se creó el mundo de Fantomas?

A petición del argumentista se requería que al personaje se le rodeara de ayudantes y personajes de apoyo, por ejemplo los agentes X, Y y Z, pero a mí se me ocurrió que sería mejor rodeado de mujeres. Lo llené de chicas, y el argumentista fue quien le puso los nombres de los signos del zodiaco. Entonces hubo la necesidad de hacer que una de ellas sobresaliera más, por lo que de las 13 chicas surgió el personaje de



Andrómeda, quien podemos decir que hacía las veces de brazo derecho y pareja de Fantomás. La idea fue de Mendizábal, mientras que yo le di la imagen oriental.

¿Y qué papel jugó Cardona Peña?

Alfredo Cardona Peña, reconocido como uno de los grandes poetas del siglo XX, de origen costarricense, fue una persona muy preparada. Como editor de la revista pedía una calidad excelsa en los argumentos, la cual lograron Mendizábal y el resto de los argumentistas. Como decía, él era el editor, pero el equipo éramos sólo los dos, aunque es cierto que con el incremento de popularidad del personaje fueron entrando otras personas. Yo llegué a tener tres ayudantes que estaban en el montaje de los cartones, y en tintas y fondos tenía otros tres. Claro que hubo equipos, y más después del número 50, que fue cuando dejé la editorial en definitiva. Incluso en muchas historias que se reeditaron en formato de libros o en formato de Minis, eran las mismas y se omitía mi nombre.

¿Cómo surgieron Gerard y el profesor Semo?

Él nació en la novela, donde como inspector de la policía de Francia se dedicaba a seguir al personaje. El concepto de Semo lo creó Mendizábal, al igual que el de Fandor (ayudante de Fantomás y predecesor del profesor, el cual desapareció poco después). A Semo el señor Carlos Hernández lo diseñó al estilo de "Q" (el inventor de los gadgets de James Bond). Como decía, los conceptos eran de Mendizábal, pero los dibujantes le ponían el toque final.

¿Cómo surgían las historias?

A Guillermo se le ocurrió combinar hechos reales adaptándolos a Fantomás, ya que era el que hacía las travesuras a la vieja usanza, pero con todas las implicaciones actuales. Por lo general el argumento era plano, yo hacía la historia más rica. Creamos un ambiente de acuerdo con el personaje, siempre practicando algún deporte, con las chicas y esas cosas. Poníamos movimiento a la trama y detalles que para muchos lectores pasaban desapercibidos, es decir, no sabían hasta dónde llegaba la labor de uno y de otro. Definitivamente el personaje se enriquecía con las plumas de escritores de la talla de Héctor Anaya.

Un dato curioso es que incluso Julio Cortázar escribió un cuento con Fantomás como protagonista, aunque no fue publicado dentro de las páginas del cómic.

¿Y las splash pages tipo Spirit?

Más bien eran como una segunda portada, ya que diversos portadistas hacían su trabajo en óleo. Entonces yo diseñaba mi propia cubierta dentro de la historia. De hecho, a los pocos meses que salió Fantomás, se relanzó The Spirit en México. Y sí, definitivamente fue una gran influencia para mí el señor Eisner.

¿Y cuál fue su participación en la segunda era de Fantomás en Editorial Vid?

Ninguna, simplemente me llamaron para que les permitiera editar al personaje. Jorge Velasco habló conmigo y me dijo que me iban a dar un porcentaje de las ganancias y mi crédito como creador. Como en ese entonces yo trabajaba para la editorial con Samurai, no me pude negar, pero como tampoco tenía tiempo de hacerla, sólo colaboré en un número. Por lo menos me reconocieron mi labor, aunque ya no fue lo mismo y la revista no tuvo tanto éxito como antes.

NUESTRO COLABORADOR

Ha participado en *Redes*, *Acta Semanal*, *El Sol de Toluca*, *Editorial Vid* y *El Diario*, donde apoyó al maestro José Luis Durán en la sección *Cómic: Arte y Cultura*. Participó en la versión *Impresa* de *Súper Cómic*s y desde hace un año es director editorial de su versión web. Organiza homenajes a los grandes de la historieta nacional y es publirrelacionista de *Cenizas: Revista/ Narrativa Gráfica*.

Paquito presenta De riguroso tacuche 60 años con los **Burrón**



LA EDAD DE ORO DE LA HISTORIETA MEXICANA FUE UN FENÓMENO INDUSTRIAL Y DE LECTURA QUE DIO LA OPORTUNIDAD DE DESARROLLO A VARIOS ARTISTAS, QUIENES GRACIAS A LA FUERTE DEMANDA DEL PRODUCTO SE CONVIRTIERON EN VERDADERAS MÁQUINAS CREADORAS. DEL NUTRIDO GRUPO DE TALENTOS QUE PARTICIPARON EN DICHO MOVIMIENTO, DESTACA EL NOMBRE DE GABRIEL VARGAS.

Su carrera inició en 1932, cuando fue aceptado como ayudante en el departamento de dibujo del diario *Excélsior*, en el cual permaneció una década, tiempo en el que tuvo la oportunidad de foguearse como guionista y dibujante, realizando infinidad de ilustraciones, viñetas, cartoons e historietas.

En 1942, ingresó a las filas de la cadena periodística García Valseca, donde su primera colaboración fue con la serie *Los Superlocos*, en la que destacó el personaje Jilemón Metralla y Bomba. Su impacto fue tal, que llegó a publicarse simultáneamente en el diario *Esto* así como en las revistas *Pepín* y *Paquito*. La imagen de Jilemón se comercializó en muñecos de barro, plástico y madera, además que su figura saltó a escenarios como el popular circo *Atayde Hermanos*, mientras que en la radio tuvo su propio espacio en la XEQ: *Las aventuras de los Superlocos*.

La característica principal del personaje fue su facilidad para engañar a la gente, pues Jilemón era mentiroso, conchudo y convenenciero, pero principalmente muy creativo e ingenioso, elementos que le hacían salir siempre bien librado de todas sus aventuras.

Esta serie fue el antecedente directo de *La Familia Burrón*, pues en ella era evidente su visión aguda y crítica de la sociedad, así como la incorporación de escenas costumbristas y el lenguaje que tanto ha caracterizado a Vargas, lleno de modismos populares y de expresiones chuscas.

Ante el éxito de Jilemón, un amigo retó a Don Gabriel a crear un personaje femenino que lo superara. El reto fue atractivo, por lo que Vargas dio vida a Borola Tacuche de Burrón, quien fue parte de una nueva etapa en su carrera: *El señor Burrón* o *Vida de perro*, historia que comenzó a publicarse en unas cuantas páginas del *Pepín*, y que dada su aceptación pasó a la revista *Paquito Grande* con el título de *El señor Burrón*.

Ésta fue una historieta de humor que narraba la vida de una familia de clase media baja en una vecindad de la ciudad de México, cuyos protagonistas eran Regino Burrón, su esposa Borola (una caprichosa niña rica que de joven se casó

con un humilde peluquero y no se resignaba a su nueva vida en la vecindad) y sus hijos Reginito y Macuca.



por JOSÉ MIGUEL ALVA
y MAIRA BENITEZ

Tras cuatro años de circulación, en 1952, con el afán de renovarse, Vargas terminó con la serie *El señor Burrón*, rebautizándola como *La Familia Burrón*, historieta de 100 páginas que se publicaba tres veces al mes (algo asombroso entonces y ahora).

Borola, quien se volvió el personaje más popular de la serie, apareció inicialmente como una niña rica, consentida, caprichosa y traviesa. Pero de adulta la encontramos como una mujer casada, irreverente, agresiva y bravucona, que regularmente no hace caso de los regaños de su marido, además de ser bromista, metiche, habladora, lista y muy ocurrente.

La hiperactiva Borola es defensora de las mujeres de su entorno social, pues crea diversas campañas (ya sea por la salud, contra la mugre o para que los hombres den el gasto del hogar), a la vez que se da el tiempo para inventar juegos mecánicos que funcionan con botes de aluminio y motores de licuadora, formando una feria vecindera en la que cobra a los inquilinos por divertirse, todo con el propósito de no verlos tristes o aburridos.

Posteriormente, para la segunda época, aparecería una Borola más aguerrida, pero también más consciente y preocupada por su familia y la gente de su vecindad, quien ya se torna obediente ante los regaños de su esposo, pero que sigue siendo metiche, bromista y *malora*.

En esta etapa se volvió muy prolífica en cuanto a inventos se refiere, pues entre sus creaciones figuraron el primer tren subterráneo, que corría desde el Callejón del Cuajo a la Merced; el primer ferrocarril aéreo, que iba colgado de un mecate; un helicóptero de madera con motor de licuadora, para llevar al *viejerío* al mercado; el servicio extra-rápido que mandaba a la gente al trabajo lanzándolos con un cañón; o los servicios funerarios más económicos, que consistían de enviar en cohete a los difuntitos hasta otro planeta, entre *chorrocientos* más.

Borolis siempre estaba en búsqueda de ideas para dar de comer a la familia y al vecindario: inventó las albóndigas de chapopote, los chilauques de cartón de caja de zapatos y periódico, a la vez que formuló nuevos platillos aprovechando los gusanos de las macetas e hizo comer pasto y corteza de los árboles a su familia.

COMIKAZE

La Familia Burrón reflejó aspectos de la vida cotidiana, principalmente de la ciudad de México, por medio de sus más de 70 personajes que transitaban por los escenarios y elementos grabados en la memoria de don Gabriel: vecindades, barrios, mercados, jardines, cantinas, pulquerías, camiones (con gente colgada del estribo y el toldo), rateros, *cuicos* y perros callejeros.

Según el propio maestro Vargas, él se dedicó a recorrer las colonias populares para ver de cerca a la gente, contemplar el *folklore* y el colorido urbano. Así visitó carpas, cines, teatros y cabarets, mientras caminaba por San Juan de Letrán, Santa María la Ribera o Tacuba, retomando elementos que logró plasmar en todas las series que derivaron de *La Familia Burrón*.

Por años Vargas entró a las vecindades, narrándonos de forma jocosa sus aventuras, tristezas y alegrías, recreando la vida cotidiana de los mexicanos, plasmando sus fiestas, tradiciones y problemas. Hoy y siempre, en *La Familia Burrón* nos reencontramos con ese enorme sector popular que se niega a desaparecer, no por voluntad del autor, sino porque sigue vivo. Basta asomarse a cualquier vecindad o edificio departamental para certificarlo.

NUESTRA COLABORADORA

Es egresada de la carrera de Comunicación Gráfica de la ENAP. Artista plástica, comienza a incursionar en la escultura, vitral, fotografía y diseño. Gran conocedora de la obra de Gabriel Vargas en general, lleva toda la vida coleccionando historietas clásicas de México.



por EVERARDO FERRER

2ª parte

LAS ERAS DE MARVEL EN MÉXICO



PRODUCCIONES
HERNÁNDEZ MEDINA



Siguiendo la tradición iniciada por La Prensa, esta casa editorial, responsable de éxitos historietísticos como *Simplemente Pachita*, *América*, *América... y Ya!* (y *Su Increíble Porra*) y sobre todo, *El Chavo* y *Chapulín Colorado*, apostarían por los títulos de horror de Marvel, dentro de una publicación llamada *Exorcismo*. Por ella desfilarían nombres como *Las Catacumbas*, *Viaje al Misterio*, *El Féretro del Mal*, *La Cripta Tenebrosa*, *Pánico en la Noche*, *Ciencia Ficción* y *Guerra Maldita*, aunque también se editarían algunos títulos que en ese mismo tiempo manejaba MACC dentro de su línea *Terror* como *El Monstruo Frankenstein* y *El Hombre Lobo*. Estas publicaciones, cabe destacar, no presentaban ningún tipo de convenio o licencia de Marvel o sus sindicatos (su página legal mostraba solamente los datos de la editorial y nada más), así que se ignora como se logró el acuerdo para la publicación de estos títulos, de los que se editaron buen número. Toda una rareza editorial.

CONTINUAMOS

CON EL PASO DE UNA DE LAS EDITORIALES DE CÓMICS MÁS IMPORTANTES DEL MUNDO POR NUESTRO PAÍS, MISMA QUE HA TENIDO GRAN ACEPTACIÓN EN TIERRA AZTECA, CONTANDO CON UNA GRAN CANTIDAD DE LECTORES QUE HAN SEGUIDO SUS PUBLICACIONES DURANTE TRES GENERACIONES. ESTA VEZ HABLAREMOS DE TRES EDITORIALES, QUE TRAS EL CIERRE (O A LA PAR) DE LA LÍNEA DE CÓMICS DE LA PRENSA O MACC, CONTINUARON PUBLICANDO LOS TÍTULOS DE LA CASA DE LAS IDEAS.



ORGANIZACIÓN
EDITORIAL NOVARO

Durante mucho tiempo, éste fue el grupo editorial más importante de Iberoamérica, pues dio a conocer a todo el mundo de habla hispana el universo de la *Distinguida Competencia*. De manera más modesta, a finales de los 70 presentó algunas publicaciones del Universo Marvel, incluyendo licencias cinematográficas como *La Guerra de las Galaxias* o *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo*, así como uno de los eventos más importantes de todos los tiempos: el primer *cross-over* de DC y Marvel, evento sin precedentes en el que *Hombre de Acero* se vería las caras con el *Sorprendente Hombre Araña*, editado en gran formato. También lanzó el título de *Conan el Bárbaro*, que La Prensa había publicado como *Vulcano*, lanzándolo primero en el tamaño *avestruz* y finalizándolo en el *águila*. Pero su mayor título Marvel sería *Hulk: El Hombre Increíble*, que se anunció con bombo y platillo y cuyo nombre fue una combinación del original y el de la serie de televisión protagonizada por Bill Bixby y Lou Ferrigno en México y Sudamérica.



Curiosamente, éste fue presentado como *La Increíble Mole*, tanto por La Prensa como por MACC. Cabe señalar que el primer número de *Hulk: El Hombre Increíble*, incluía un póster en tamaño doble carta. Es de destacar que en esta serie se presentaría todo un acontecimiento, pues el número 58 de la serie mostró la primera aparición de El Glotón (Wolverine). Novaro cesó de publicar cómics en 1985, dejando un gran vacío entre sus cientos de miles de lectores en todo el mundo.

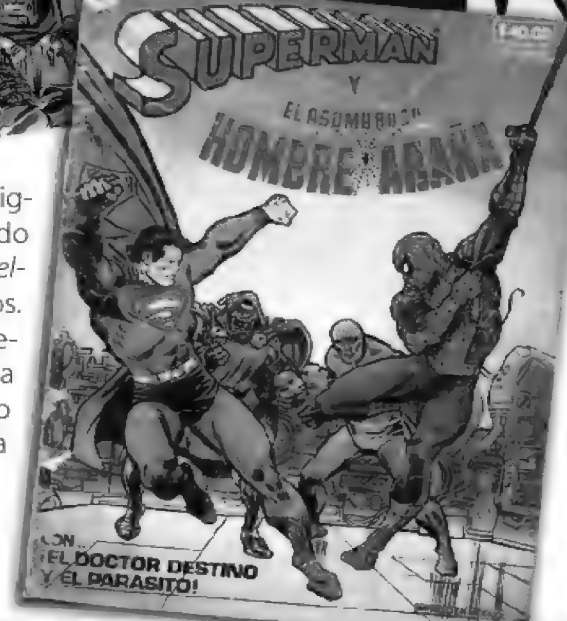


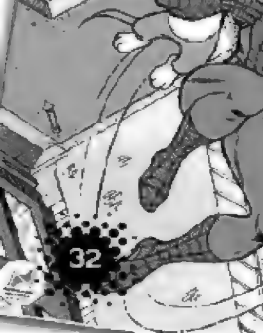
NOVEDADES EDITORES

Sin duda, la estancia de Marvel en Novedades ha sido la más significativa para el lector mexicano. La editorial ya había tenido grandes éxitos editoriales como *Chanoc: Aventuras de Mar y Selva*, *El Libro Policiaco* y por supuesto, *El Libro Vaquero*, entre otros. Novedades empezó a trabajar títulos licenciados con el pie derecho, comenzando la aventura a principios de 1980 con una línea llamada *Galáctica*, que nos presentaba desde su principio la saga de *Los Cuatro Fantásticos* (precisamente los inicios de la Era Marvel).

Pero definitivamente la historia de Marvel en México tomaría otro rumbo el 30 de abril de 1980, cuando en los puestos de periódicos de todo el país apareció el título más emblemático de *La Casa de las Ideas*, aunque con una pequeña variante en el nombre con el que se le conociera durante más de 15 años: irrumpía en la escena *El Asombroso Hombre Araña*. Remy Bastien nos presentaba una manera distinta de editar cómics, pues mostraba un verdadero interés por el público lector, adaptando las tramas a nuestro idioma y presentando datos interesantes en los pies de página de cada ejemplar, además de historias complementarias extraídas de los clásicos cómics de misterio a los que el público mexicano ya estaba acostumbrado, pero dirigidos a una nueva generación.

Con el éxito de estos títulos, poco a poco irían apareciendo más, así llegaron *Los Vengadores*, *Diabólico: Destructor del Crimen* y *Pólvora y Puños*, que recuperaba los westerns marvelitas, destacando que a diferencia de algunas de sus editoriales antecesoras, Novedades pre-





sentaba las historias desde el principio, así los lectores conocerían las sagas completas de los personajes de los que sólo tenían algunas referencias.

A finales de 1981, Novedades se anotaría un diez al publicar el segundo encuentro histórico entre el Hombre Araña y el Hombre de Acero, en una edición de verdadero lujo, en tamaño gigante. En marzo de 1982 se presentó un fenómeno editorial en la línea de cómics de Novedades, pues fue lanzado un título que rápidamente se convertiría en el más popular de la editorial: *La Mujer Araña*, debido en gran medida al éxito televisivo de la serie animada del mismo nombre, con el encanto de la voz de Sylvia Garcel y el tema de entrada del Capitán Memo, quien ya anteriormente había (para muchos) destrozado el tema de entrada de la serie del Hombre Araña pero que (para otros tantos) había creado un nuevo himno.

Hacia 1984, se comenzaron a publicar las ediciones especiales de *El Asombroso Hombre Araña*, que entre otros títulos incluían historias de *Marvel Team-Up*, *Marvel Two in One* y hasta *What if...?* A diferencia de las otras historietas, *El Asombroso Hombre Araña* siempre contó con rotulación tipográfica en sus globos, quizás para presentarlo con mayor cuidado pero, en definitiva un rotulado manual siempre luce más, tal como se demostró en el resto de las publicaciones.

A mediados de los 80, una fuerte crisis económica hizo que muchas empresas cerraran sus puertas y Novedades Editores estuvo a punto de hacer lo mismo con su línea de cómics. La solución de los editores fue cancelar todos los títulos, conservando únicamente a *El Asombroso Hombre Araña* en el mercado, confirmando como el verdadero eje del Universo Marvel. A lo largo de su publicación, en esta historieta se alternaron las aventuras de los diferentes títulos dedicados a la figura del arácnido en Estados Unidos.

En 1987 la revista cambió de tamaño, rescatando el formato de las ediciones especiales, pero manejando la continuidad de la revista regular, aunque se conservaría la inclusión de dos títulos por ejemplar. Con el paso del tiempo la publicación se volvería quincenal y éste su tamaño único.

Para 1988 Novedades se hizo de otro título Marvel, que aunque recibió el nombre de *El Asombroso Hombre Araña Presenta*, era más bien un conglomerado de diferentes publicaciones (algo parecido al *Súper Comic* de Novaro), por donde desfilaron sagas tan impactantes como *Guerras Secretas*, *Guerras Secretas II*, *Actos de Venganza* y títulos como *Los*





Vengadores, Los Cuatro Fantásticos (de Byrne), Los Hombres-X (también de Byrne), Los Nuevos Vengadores y Capitán América, entre otros.

Novedades también apostaría por la línea infantil de Marvel: *Star Comics*, lanzándola como *Festival Fantástico*, por cuyas páginas desfilaron *Los Cariñositos*, *Memo el Mago*, *Don Perro*, *Pepe Planeta*, *Pícaro el Gato*, *Los Pequeños Muppets*, *Droides*, *Los Ewoks* y *Thundercats*. Cabe señalar que uno de los más grandes títulos de esta línea, *Peter Porker: El Asombroso Cochinito Araña*, sería publicado dentro de las páginas de la serie regular del arácnido.

A finales de los 80 llegó el último título que Novedades importaría de Marvel: *La Espada Salvaje de Conan el Bárbaro*, que si bien conservó el impactante blanco y negro de la edición original, se vio reducido su formato a menos de media carta, pero de todas formas fue muy bien recibido por el público lector.

Cabe señalar que esta etapa de Marvel en México, amén de mostrarnos el trabajo de los artistas más destacados del medio; desde la versión de Ditko a la de McFarlane, nos ofrecería secciones como *Cartas a la Telaraña*, pasatiempos, clases de dibujo y hasta *tips* para ejercitarse, además de la inefable *Telaraña Musical*. Pero lo más importante es que, como *fans*, nos daría nombres para recordar; nos referimos a traductores (anónimos en las demás editoriales) como Gustavo Medina y Delfina Fuentes y a los precursores de las columnas dentro de los có-

mics en México, como J.G. Holguín y su espacio *La Era Marvel* o Martín Arceo con su sección en *La Espada Salvaje de Conan el Bárbaro*. También nos hizo notar la dirección a cargo de Rémy Bastien en un principio y después la de Emmanuel Hass, apreciándose una enorme diferencia entre el trabajo de uno y otro.

Novedades Editores ha sido hasta el momento la editorial mexicana que más tiempo ha albergado al Universo Marvel, pues durante casi tres lustros publicó sus diferentes títulos. La Era Novedades se cerró el 31 de marzo de 1994, con la publicación de *El Asombroso Hombre Araña Presenta* # 296. Un día antes salió al mercado la última edición de *El Asombroso Hombre Araña* (el # 559), que presentó una portada que emulaba las ediciones especiales norteamericanas del 30 aniversario del personaje, semejando la imagen de un holograma. Definitivamente, la de Novedades es por muchas cosas una de las eras más entrañables del sello Marvel en México.

ESTA HISTORIA
CONTINUARÁ...

NUESTRO COLABORADOR

Ha participado en *Banda Rockera*, *Súper Luchas*, la época impresa de *Súper Cómic*, publicaciones especializadas como *Noveno Arte*, *Comic Zone*, *Código Rock*, *Supersonic* y varias decenas de artículos comiqueros para *Editorial Vid*. Seguidor de Kiss y El Santo, el también fanático de los vampiros padece de *peoplefobia*, y a pesar de ello es invitado frecuentemente a dar conferencias sobre cómic y lucha libre.

COMIKAZE



DEATH OF THE DEATH

ANTES DE DEADWORLD. ANTES DE THE WALKING DEAD. Y POR SUPUESTO, ANTES DE MARVEL ZOMBIES, ESTUVIERON LOS MUERTOS DE GEORGE ROMERO.

Romero era un niño que leía cómics de horror y que entonces decidió que ese sería su camino. No precisamente escribir o dibujar cómics de horror, pero sí construir historias inolvidables en el cine a partir de aquella influencia, con lo cual logró trastocar la misma historia de la pantalla grande y de la cultura pop.

De hecho, a finales de los años 70 del siglo pasado, en cofradía con Stephen King, otro niño terrible que gustaba de contar también historias de horror y que igualmente creció leyendo las mismas historietas, Romero intentó llevar a cabo una adaptación de la famosa novela *Salem's Lot* (obra de King que terminaría realizando de forma extraordinaria Tobe Hooper, director de *The Texas Chainsaw Massacre*).

Entonces Romero comenzó a trabajar un proyecto cinematográfico en el cual la idea sería reverenciar las historias construidas por artistas como Al Feldstein, Graham Ingels y Jack Davis en la historieta clásica *Tales from The Crypt*.

El proyecto tardó algunos años en concretarse, pero finalmente pudo verse en 1982 con el nombre de *Creepshow*, un filme ya clásico en el que cinco historias funcionan como vehículo para los efectos especiales de Tom Savini, así como

para homenajear y reproducir los engranajes dramáticos de aquellos influyentes cómics de horror. Hay que mencionar, incluso, que de esta película se realizó una adaptación en cómic, cuyas ilustraciones corrieron a cargo del maestro Bernie Wrightson, ni más ni menos.

Desde aquellos años, la obra de Romero ha influido notablemente al cómic de horror estadounidense. Ya desde principios de los 90, la extinta editorial Fantaco presentó una adaptación de *Night of the Living Dead* (el clásico de Romero que este 2008 cumple su 40 aniversario) con ilustraciones de Carlos Kastro. Ésta originalmente iba a ser realizada por Steve Bissette, quien años antes había hecho lo propio revolucionando este género de la historieta al ilustrar (al lado de John Tottleben) la corrida de Alan Moore en *Swamp Thing*; pero por alguna razón desconocida no concretó su participación en el proyecto.

Fantaco también se aventuró a ofrecer un futuro posible y muy interesante al universo de los muertos vivos con *Night of the Living Dead London*, en la que la permanencia de la corona real parece depender únicamente de la reproducción con cadáveres. Esta historia de necrofilia, crítica política y social, en la que Kastro repite en las ilustraciones, fue obra del maestro Clive Barker y de Steve Niles.

Por cierto, Niles repitió con Romero en 2004, al realizar una adaptación de *Dawn of the Dead* (el segundo capítulo filmico de los muertos de Romero), dibujada por Chee, pero ahora para el sello IDW, edi-



torial que también llevó a cabo adaptaciones de *Land of the Dead* (también de Romero), la exitosa parodia de Edgar Wright, *Shaun of the Dead*, además de la publicación de otras historias de muertos vivientes, como la popular *Zombies Vs. Robots*, de Ashley Wood.

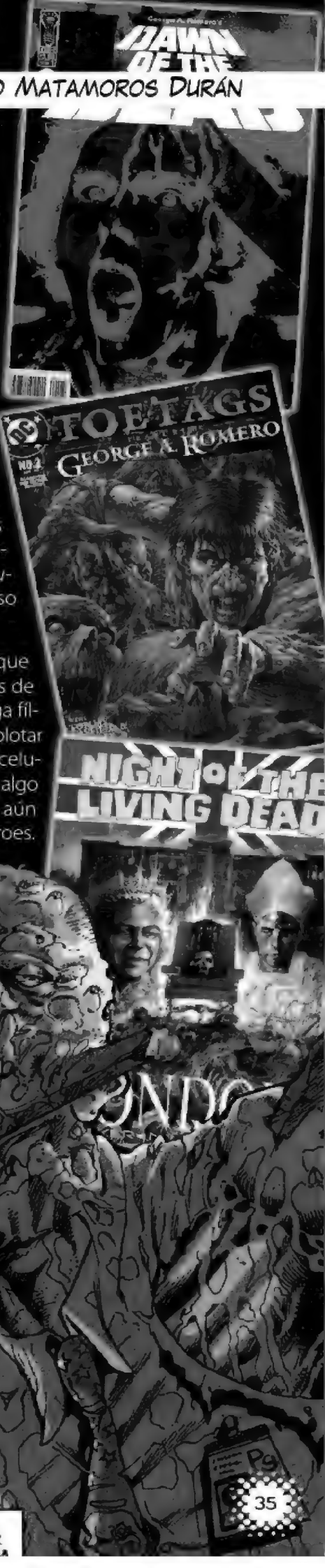
Es precisamente en este momento que DC Comics decidió poner su trocito de encéfalo. Bajo el título de *Toe Tags* (referencia a las etiquetas que se colocan a los cadáveres en la morgue), el editor Bob Shreck buscaba iniciar un proyecto en el que se involucrara a lo más sobresaliente del cine y la literatura de horror. Entre los autores que se mencionaron para comenzar la línea estaban Wes Craven, Stephen King y George Romero, siendo este último el único que realmente se involucraría con el proyecto.

Cuando el realizador de la saga zombie más exitosa del cine recibió la llamada en la que le proponían trabajar una historia para cómic, dijo que sí inmediatamente, sin pensar incluso en lo que iba a escribir. Y entonces, tras algún diálogo editorial, para su primera incursión en el guionismo de historieta, Romero decidió continuar explorando las posibilidades que ofrecen los cadáveres caminantes. Los alcances infinitos del medio le permitirían, a través de la tinta, utilizar grandes presupuestos (contrario a sus reducidos capitales cinematográficos) e incluso hacer uso de ciertos elementos cuasi superheróicos.

Death of the Death (La muerte de la muerte) fue el título emblemático que el autor eligió para esta obra compuesta por seis números con portadas de Wrightson. Romero ha explicado que esta historia, distinta a la de su saga filmica, le permite utilizar una mayor cantidad de elementos visuales y explotar situaciones que difícilmente alcanzaría con sus bajos presupuestos en el celuloide. Se trata de un mundo distinto al de su universo cinematográfico, algo así como una especie de Tierra 2 en la que incluso ciertas libertades aún más increíbles parecen compartir vasos comunicantes con los superhéroes. Por lo mismo, de cierta forma *Death of the Death* se aleja de las metáforas y críticas sociales de las que gusta el cineasta... aunque sin dejar indiferentes a todos los lectores.

Death of the Death se encuentra plagada de panorámicas de la hecatombe, donde el apocalipsis zombie es totalmente visible. Es así como inicia la historia: Una joven mujer escapa entre cadáveres que la asedian y que caen bajo el fuego de su arma. Como es de imaginarse, la población zombie es mucho mayor a la viva. Sin embargo, entre tanta carne muerta

por MAURICIO MATAMOROS DURÁN



surge un brazo que dispara en su ayuda: se trata de Damien, quien alguna vez fue su interés amoroso y ahora es una especie de soldado invencible, rescatado de la muerte por un científico amigo.

Rasputin y Attila (de uno nos enteramos que no es más que un usurpador, mientras que del otro nunca sabemos si se trata del verdadero) por su parte, van al frente de la avanzada de podredumbre; arrasan con ciudades y a cada paso suman nuevos adeptos, obviamente. El choque entre ambos bandos será el futuro de la civilización.

El origen del conflicto en esta historia surge de una empresa amoral como la tristemente célebre Enron (de hecho, en el cómic de Romero es llamada Entron, la cual queda en manos de un demente tras la muerte de su presidente, un tal Bush), en la cual se han reunido los individuos sin principios necesarios para hacer de la humanidad su carne de cañón. Es justo por ese lado que encontramos la crítica figurada del autor.

Y con Damien tenemos a un antihéroe peculiar, perteneciente a la naturaleza enemiga aunque comprometido con su primera causa. Es a través de este personaje que Romero ofrece su mayor ruptura argumental, pues en la mutación resultante del cuerpo muerto con la conciencia de la vida pasada es que parece plantear, finalmente, la sobrevivencia y la única solución.

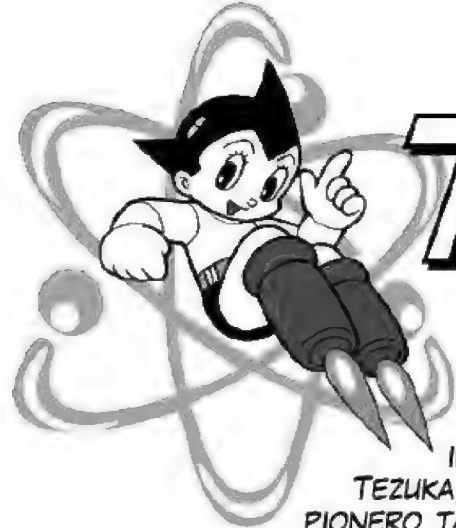
No obstante, Romero se nota un poco frío aún en el medio, y entre cortes abruptos de situaciones y momentos (en los que en ocasiones no ayudan el dibujo de Tommy Castillo y Rodney Ramos que, aunque efectivo, no resulta tan elocuente como las imágenes logradas en cine.

Seguramente si Richard Corben hubiese seguido en el proyecto, como inicialmente se anunció, no habría queja alguna), pues la historia no parece cuajar del todo. A pesar de ello, George Romero ha dado el paso y podemos suponer que la posible continuación del autor en el medio del cómic será mucho más afortunada.



NUESTRO COLABORADOR

Ejerce el periodismo desde hace 11 años. Bien que mal ha logrado sobrevivir gracias a éste y ha sido lo suficientemente *mareador* para que *La Jornada*, *Reforma*, *El Universal*, *Rolling Stone*, *Conozca Más*, *Playboy* y *Cinemanía*, entre varios medios más, publiquen sus disertaciones sobre cine, cómic y música. Agradece a sus padres la educación en cultura popular, y entre sus triunfos atesora las entrevistas sostenidas con Alan Moore, Alexandro Jodorowsky, Hideshi Hino, George Romero y David Cronenberg. Su ensayo *La imagen repante: H. P. Lovecraft y el cómic mundial*, está publicado por Arsenal. Su blog es <http://iconoctlan.blogspot.com>



Tezuka:

El gigante nipón

PUES BIEN, AMIGOS, AQUÍ ESTOY DE METICHE EN COMIKAZE INVITADO PARA ESCRIBIR UN ARTÍCULO SOBRE EL GENIAL OSAMU TEZUKA, CONSIDERADO EL PADRE DEL MANGA Y DEL ANIME, YA QUE FUE PIONERO TANTO EN EL ARTE SECUENCIAL COMO EN LOS DIBUJOS ANIMADOS DE SU NATAL JAPÓN.

La verdad no soy especialista en estos temas como muchos chavos de hoy, por lo que no sé qué pueda escribir que no se conozca ya de este pionero y visionario artista, pero trataré de explicar un poco lo que viví como *fan* suyo desde los 60, ya que en mi infancia me tocó ver y conocer sus trabajos originales directamente.

Hoy en día muchos jóvenes desconocen que nos llegaron a México (casi al mismo tiempo que en el resto del mundo) las transmisiones de su obra más representativa: *Astroboy*, originalmente llamado *Tetsuwan Atom*.

En aquella época, en los comienzos de la televisión mexicana comercial, Televisión (hoy Televisa) buscaba llenar espacios con todo lo que estuviera listo para transmitirse por ese nuevo medio de comunicación, ya fueran series inglesas como norteamericanas. Lo increíble es que en los 60 llegaron muchas series de acción viva y de animación japonesas, entre ellas *Astroboy*, personaje que sin duda es el *papá* de *Dragon Ball* y de todo lo que hoy en día se conoce como *manga* y *anime* y que tanto se disfrutaban

en nuestro país. Cabe decir que al principio llegaron a México más programas japoneses que de los mismos vecinos del norte.

Se dice que el doctor Tezuka comenzó a dibujar desde pequeño y que en su juventud fue marcado por los horrores de la Segunda Guerra Mundial, por lo que cuando comenzó su carrera profesional en 1947, trató a toda costa de dar mensajes ecológicos y espirituales en toda su obra, tanto impresa como animada. Eso marcó enormemente parte de su trabajo, el cual refleja precisamente su filosofía de vida y fue parámetro vital de las historias de *Astroboy* y también de *Kimba el león blanco*.

Su carrera como dibujante y animador la combinó con su otra pasión: la medicina, aunque la balanza se inclinó más hacia el noveno arte. Su primer trabajo profesional, después de terminar sus estudios en la Universidad de Osaka, fue *La Nueva Isla del Tesoro*. Ciertamente, cuando se inició la animación japonesa, Tezuka no fue el único pionero en ese ramo con *Astroboy* (1963), pero sí fue el introductor del color en las animaciones de *Jungle Taitei*.



Cabe mencionar que de casi toda la obra de Tezuka existieron versiones impresas y animadas, ya que en Japón se considera muy importante tener el material impreso para lograr un posicionamiento de las historias y personajes con los lectores, para después pasar al dibujo animado.

Entre sus obras, (las cuales fueron muchísimas) les muestro las que de alguna manera llegaron a nuestro país desde los 60: *1001 Arabian Nights*; *Adventures of Rock*; *The Amazing Three (Los Tres Espaciales)*; *Ambassador Magma (Monstruos del Espacio)*; *Black Jack*; *Angels in Hell*; *Buddha*; *Captain Ken*; *Cleopatra*; *Express in Seabed*; *Jungle Emperor Leo*; *Kimba the White Lion*; *Metropolis*; *Phoenix*; *Prince Planet (Príncipe Planeta)*; *Princess Knight (Princesa Caballero)*; *Astroboy*; *Triton of the Sea (Triton)* y *Zero Men*.

Su estilo de dibujo influyó a muchos artistas nipones, tanto así que hasta hoy en día la base estilística del *anime* y del *manga* está cimentada en el trabajo del doctor Tezuka, que a su vez tuvo como influencia a Walt Disney, del cual era gran admirador.

Lo que muchos no saben es que Astroboy fue un homenaje subliminal de Tezuka al Mickey Mouse y al Pinocho de Disney, así como a los colores utilizados por los personajes norteamericanos. Esto se nota en ciertos puntos del diseño (por ejemplo, las orejas de Mickey y los picos en la cabeza de Astroboy).

Como niño de cinco años me impresionó sobremanera el niño robot y de inmediato se volvió mi héroe y mi ídolo. Yo quería ser Astroboy. En ese tiempo, las animaciones no eran tan sofisticadas como las de hoy, pero tenían *feeling*, y como en todo lo que se desarrolla en el campo del pionero, se hacían con corazón, con espíritu de aventura y experimentación más que para generar dinero, pues todo aquel que busca crear algo novedoso sabe que lo económico vendrá por añadidura.

En mi caso puedo decir que Tezuka me marcó profesionalmente junto con los personajes de la Warner Bros., Hanna-Barbera y del mismo Disney. Pero las temáticas utópicas y dibujos *naïf*, encaminados a la niñez de corazón (no tanto a la fisiológica) que Tezuka llevó a cabo, me marcaron sobremanera, pues fue su estilo el que me influyó y el que de alguna forma trato de seguir, utilizando el diseño *cartoon* en mis personajes robots para reflejar temas complicados y filosóficos que de otro modo no llegarían al espíritu de mis lectores como deseo, y creo que eso también es un robo de mi parte a su manera de proceder.



Y ahí no termina todo: en 1989, año de su muerte, cuando asistí a la Comic-Con de San Diego, el introductor del *manga* a los Estados Unidos, mi buen amigo Fred Ladd, a través de un buscador de talentos, me propuso como dibujante para las portadas de los videocassettes y laser discs de Astroboy, Kimba y Gigantor, editados por la compañía Right Stuff, Inc.

Así me convertí en proveedor regular de ilustraciones de estos personajes, supervisado por Tezuka Productions, lo cual ha sido increíble para mi carrera profesional, pues Astroboy, el héroe de mi infancia que influyó en mi estilo de dibujo, ahora se convertía en parte de mi *curriculum*. ¿Quién iba a pensar que yo tendría que ver con Astroboy y Kimba a nivel profesional? Un sueño hecho realidad.

Para terminar esta pequeña participación, les dejo unas palabras de este gran creador, las cuales por los oscuros tiempos en los que vivimos, están más vigentes que nunca. También se comprueba con ellas que el cómic y la animación, tan criticados por la ignorancia de mucha gente, forman parte de la cultura, así como fomentan los sentimientos nobles y el amor por las cosas.

Lo que trato de decir a través de mi trabajo es simple, mi mensaje es el siguiente: ¡Ama a todas las criaturas! ¡Ama a todo lo que tenga vida! He estado tratando de expresar de diferentes maneras, a través de mi trabajo, el mensaje de: preserva la naturaleza, bendice la vida y ten cuidado de una civilización que se concentra demasiado en la ciencia, no hagas la guerra y así sucesivamente...

Osamu Tezuka
(1928-1989)

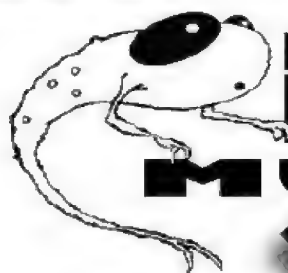


NUESTRO COLABORADOR

Creador de *Karmatrón* y *Los Transformables*. En su trabajo de cómic también destacan títulos como *Las Aventuras de Parchís*, *Los Picapiedra*, *Tiny Toons*, *Looney Toons* (para Warner) y *The Simpsons* (para Bongo Comics). Hijo de Óscar González Guerrero, maestro del cómic mexicano, ha sido director de animación para *Plaza Sésamo* en Latinoamérica y el primer mexicano en recibir un premio *Eisner*, por su participación en *Bart Simpson's Treehouse of Horror* (1999). Amante de las series retro, los Beatles, lo místico y lo fantástico, le gusta mantener despierta su capacidad de asombro todos los días. Con su ¡Ka-Boom Estudio! ha incursionado recientemente en el mundo del webcomic por medio de la página www.ka-boom.com.mx/e-comic.



por EVERARDO FERRER



EL FACTOR MUTANTE

MEMOIRS OF ETERNITY/ IMPULSE STUDIO

La calidad del material con el que está hecho este cómic es sorprendente, de verdadero lujo, aunque su contenido es completamente amateur. Pero esto tiene una explicación o un pretexto: la autora María Elena Manero (*Marie*) cuenta con apenas 17 años de edad y es una estudiante preparatoriana. Debido precisamente a su juventud el estilo elegido es el japonés, así que la historia sigue la corriente *manga*.

Ésta es una historia de vampiros que se sitúa en la Venecia de 1683, año en el que la joven autora vuelca gran parte de sus influencias vampíricas, que parten del *folklore*, la literatura y el cine, por lo que Manero quiere agregar su propia visión del mito. Probablemente en este primer ejemplar no se note, pero a pesar de su corta edad, *Marie* posee un conocimiento bastante extenso sobre el tema vampírico que seguramente (con la ayuda de Francisco J. Morales, la otra parte de *Impulse*) podrá plasmar en posteriores entregas. Sin duda, hace falta mejorar en la parte artística, pues si bien la participación de Verónica Santos (*Márika*) en el trabajo digital puede salvar algunas imágenes, es necesario trabajar más detalles, así que todo es cuestión de práctica.

A manera de introducción de la historia, para que se den una idea de los alcances de esta niña, se presenta el siguiente texto: *Todas las noches es igual... iluminados por la luz de la luna y bailando al compás del vals de la muerte, donde el tiempo se detiene, rondamos como fantasmas de la noche en busca de algo que nos complemente. Siempre en las sombras, siempre bajo la luz de la luna roja, arderemos bajo el fuego de la noche escarlata. ¿Nuestra fuerza? ¡La eternidad! ¿Nuestra condena? ¡La eternidad! Y no podemos escapar a nuestro destino... que es de SANGRE.*

Para contactar a los creadores de este título, visita www.impulsestudio.deviantart.com o escribe a impulsestudio@hotmail.com.

EL RESTO ES HISTORIA. LA RESISTENCIA COMENZÓ. AUNQUE POCO PODÍAN HACER. HASTA QUE UN DÍA ALGUIEN MATÓ UN ÁNGEL. Y DESCUBRIERON QUE PARA MATAR UN SER CELESTIAL O DEMONIACO HAY QUE HACERLO BAJO LA LEY DE LA ESPADA CON SUS PROPIAS REGLAS. EL QUE A HIERRO MATA A HIERRO MUERE... Y SÓLO ASÍ PUEDE SER.

MEMOIRS OF ETERNITY



EL OJO NEGRO/ ENSAMBLE HISTORIETAS/ IMJ

De los creadores de *Cristóbal El Brujo* nos llega este proyecto de novela gráfica. *El Ojo Negro* se sale de la temática del realismo mágico manejado en *Cristóbal* y nos acerca más a obras como *Ángel Caído*, de Arturo Anaya, narrándonos la batalla entre ángeles y demonios, en la cual la humanidad sirve como carne de cañón. La figura del protagonista, Juan (El Ojo Negro), es producto de la violación que sufre su madre Ángela a manos de Asmodeus, su demoníaco padre, convirtiéndose en un ser que es temido tanto por ángeles como por demonios. Una versión del brujo *Cristóbal* aparece aquí siendo ya un anciano (como si se tratara de un universo alterno), quien es integrante de la orden que cuida el Santo Grial, pues la historia se sitúa en un futuro post-apocalíptico.

La estética de Ensamble Cómic puede resultar un tanto difícil de digerir, debido a esa mezcla de cómic con grabado (en este proyecto también se incluye poesía), pero una vez que te acostumbras a este estilo, la obra resulta muy disfrutable, gracias a lo bien narrada que está la historia. *El Ojo Negro* es un trabajo realmente recomendable, no se vayan a ir con la finta y lo confundan con *El Ojo Cibernético*, pues éste **sí** es un trabajo con calidad. El formato tabloide elegido para la publicación puede dificultar un tanto su traslado, pero no su lectura.

El contacto con el colectivo Ensamble puedes consultarlo en la última página de este número de *Comikaze*, en el artículo dedicado a *Cristóbal el Brujo*.

COMIKAZE



LA PANGOLINA #1/ LA PANGOLINA

Tras la aparición del número equivocado, ha sido lanzado el primer número de esta novel publicación, que hicieron favor de mandarnos a nuestro domicilio postal. *La Pangolina* es una antología hecha por autores que se desempeñan en diversos medios como ilustradores, ya sea en revistas de política, humor, música y hasta lucha libre. Como en toda antología hay trabajos que pueden resultar mejores que otros, pero todo depende de la perspectiva del lector.



Este número está dedicado a las mujeres, por lo que entre los autores invitados se ha incluido a *Belicosa* y también conseguido a una madrina de lujo en la figura de Cintia Bolio. La variedad de estilos (y humores) de los autores hace de éste un cómic bastante entretenido, cuya principal preocupación es esa, la de entretener. *Hino, Juanele, Minsk y Mûrdock*, son algunos de los autores que integran este combo.

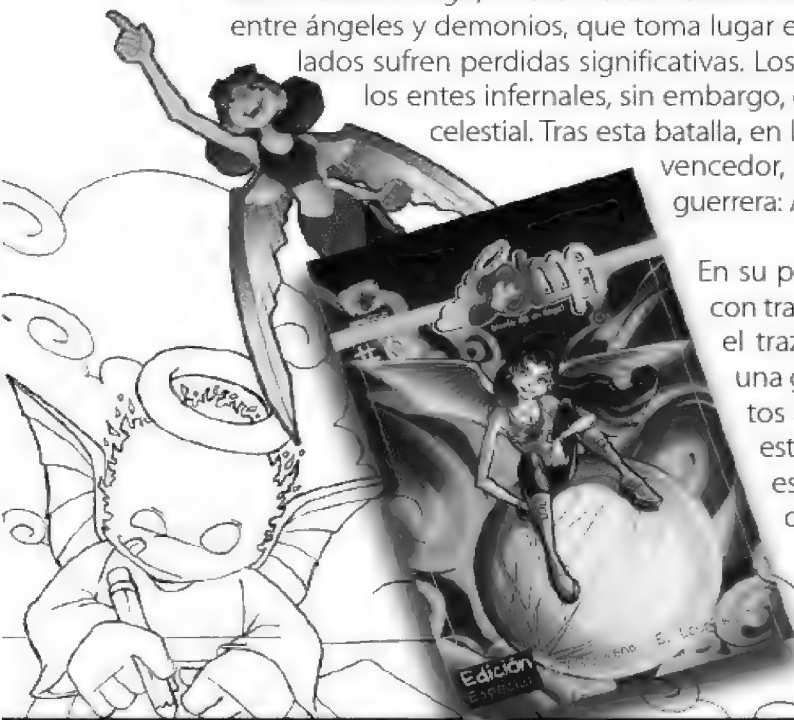
La imagen de portada es una verdadera belleza que podría ganarse el repudio de instituciones *mochilonas*, de esas encabezadas por líderes con apellidos de chile y fruta cítrica, lo cual no le vendría nada mal, ya que una pieza de la genial Rosalba Jaquez, *Rox* y el talentosísimo Augusto Mora, a la que bautizaron como *Santa Madriza*, bien podría convertirse en *El Crimen del Padre Amaro* de los cómics.

¿Quieres saber más de este proyecto? Pues escribe al correo lapangolina@gmail.com.

ALMA: DIARIO DE UN ANGEL/ FOSSIL STUDIO

Y hablando de ángeles y demonios, el estudio Fossil nos trae su propia versión de esta guerra sin tregua, en un ejemplar que muestra lo que ha de ser el inicio de su historia, misma que ha luchado durante bastante tiempo para verse publicada.

Este número cero es en realidad una especie de avance, escrito por David Mascareño y dibujado por Eduardo Loup Rojas. Lo que se presenta en estas páginas muestra un dibujo estilizado, con tintes de *amerimanga*, lo cual resulta bastante atractivo. En este cómic se narra un enfrentamiento entre ángeles y demonios, que toma lugar en las entrañas del mismo infierno y en el cual ambos lados sufren pérdidas significativas. Los ángeles (con sus espadas flamígeras) dan cuenta de los entes infernales, sin embargo, estos también causan estragos en las filas del ejército celestial. Tras esta batalla, en la que finalmente ninguno de los bandos ha resultado vencedor, los ángeles regresan a su sitio, dejando olvidada a una guerrera: Alma, la protagonista de esta historia.



En su parte de cómic, este *ashcan* es presentado solamente con trabajo realizado a lápiz, con muy buenos resultados pues el trazo es tan limpio como cuidado. Se incluye también una galería de personajes y sus perfiles, así como los bocetos a partir de los cuales fueron cristalizando la idea para este título, que será estelarizado por un angelical trío, una especie de *ángeles superpoderosas*. Se anuncia la salida del número uno a todo color, para enero de 2009.

Para saber más del proyecto, entra a la página www.eduardolouprojas.blogspot.com o envía un correo a almangelical@gmail.com.

OPENHAUS

ANTOLOGIA MEXICANA DE COMICS BREVES

PÍDELA A OPENHAUS@YAHOO.COM
O BÚSCALA EN WWW.MERCADOLIBRE.COM.MX



PERROS MUERTOS/ CALIGRAMA/ PRODUCCIONES BALAZO

La obra que vuelve a reunir a los extraordinarios autores *Bef* y *Bachan*, sale (¡por fin!) del nicho de los videojugadores para llegar a su verdadero público, el de los lectores de cómics. La historia que fuera presentada dentro de las páginas de la revista *Gamers* durante casi dos años, es retomada por *Bachan* y el sello Caligrama en un compendio de primerísima calidad, en el cual no solamente se edita la historia completa, sino que además se le da un nuevo formato a las publicaciones tradicionales de esta aún joven editorial.

Perros Muertos nos presenta otro nivel de juegos de video, en donde la realidad virtual se encuentra con la vida misma a través de sus entrañables personajes protagónicos, gracias a unos *Bef* y *Bachan* en plenitud. Esta edición incluye además algunas ilustraciones inéditas y un prólogo a cargo de nada menos que Humberto Ramos.

Para conocer más de *Perros Muertos*, olfatea www.caligrama.com.mx

PRODUCCIONES BALAZO

De este proyecto sólo podemos decir que es la muestra de que un artista profesional puede recurrir a los webcómic para dar a conocer su trabajo, espacio otrora desdeñado por los consagrados al ser un medio plagado en su gran mayoría por malos trabajos de aficionados. *Producciones Balazo* (sello bajo el cual *Bef*, *Bachan* y *Carcass* editaban *Molotov* en sus años mozos) es la idea de *Bachan* de tomar un medio que está funcionando muy bien para los amateurs, pero llevándolo a manos de profesionales,

con muy buenos resultados. Su primer producto es, por supuesto, el webcomic *El Bulbo*, caballo de batalla de *Bachitan*.

A éste se han sumado *Aztecas contra Romanos*, de Sergio Tapia, una parodia imposible de la Conquista con el estilo *sensacional* del creador de *La Bestia Roja*; así como *Mundos Invisibles* de Patricio Betteo. Mención aparte para el *Cadáver Exquisito*, que cuenta con la participación de artistas como Humberto Ramos, Clément, Tony Sandoval, José Quintero, Patricio Betteo, Lucas Marangón, Paco Herrera y el propio *Bachan*, en un ejercicio tan divertido como atractivo visualmente, pues cada uno de ellos (por turnos) ha sido el encargado de realizar esta tira, lo cual abre la puerta para la presencia de múltiples vueltas de tuerca en esta historia sin guión.

De este mismo concepto experimental se desprende una segunda línea: *El Muertito Sabrosón*, con la participación de *Micro*, *Bef*, Polo Jasso, Mauricio Caballero, Vic Hernández, Luis Sopelana, Emmy Hernández, Raúl Valdés, Augusto Mora, Adriano y César Evangelista. Ambas propuestas son realmente entretenidas, con el humor y la calidad gráfica características de cada uno de los involucrados. La idea de estos webcómic es la de utilizarlos como termómetro para que, al cabo de un año, dependiendo de la respuesta de la gente, puedan tener su versión impresa.

La más reciente adhesión de *Producciones Balazo* es ¡*Esto Es Ferpecto!*!, el polémico blog de Luis Gantús, *El Astuto*. Pon el ojo en www.produccionesbalazo.com.



CONOCIENDO A *SCOTT* *McCLOUD*

por ADRIÁN MEDINA



¡SALUDOS! EN ESTA OCASIÓN LES
PRESENTARÉ A UN REVOLUCIONARIO
ESCRITOR E ILUSTRADOR...



ES AUTOR DE
VARIOS LIBROS...
ENTRE ELLOS,
ÉSTE.



CUANDO SE BUSCAN
REFERENCIAS SOBRE
CÓMO FUNCIONAN
LOS CÓMICS,
DOS NOMBRES
ENCABEZAN
LA LISTA:
WILL EISNER
Y
SCOTT MCCLOUD.



MIENTRAS QUE EISNER ES
AMPLIAMENTE RECONOCIDO POR SU
PERSONAJE "THE SPIRIT" Y POR SUS
ESTUDIOS SOBRE ARTE SECUENCIAL*,
POCOS CONOCEN AL SEGUNDO...



DEMOS UN VISTAZO A LA OBRA
DE ESTE INNOVADOR AUTOR:
SCOTT MCCLOUD.



*DE HECHO A EISNER SE LE ATRIBUYE
LA CREACIÓN DE ESTE TÉRMINO.

Miguel + MZ/08

Jodie wasn't like the girls I'd known in Wisconsin. She was a pagan, she was political, she was independent. We didn't always agree, but we always had something to talk about.

AUTOR NACIDO EN NUEVA INGLATERRA, LEXINGTON, MASSACHUSETTS, EN 1960; ENTRE 1984 Y 1991 PUBLICÓ ZOT!, CÓMIC DE TEMÁTICA SUPERHEROICA QUE A MANERA DE CRÍTICA, PRETENDÍA ROMPER LOS PARADIGMAS DE LAS HISTORIETAS DE MEDIADOS DE LOS 80. TAMBIÉN PUBLICÓ EL CÓMIC DESTROY! EN 1985, OBRA QUE PARODIÓ LAS PELEAS TÍPICAS DEL GÉNERO DE LOS SUPERHÉROES.



Fue en 1993 cuando Scott McCloud debutó como teórico del arte secuencial al publicar su obra *Understanding Comics: The Invisible Art*, un tratado presentado en forma de cómic que a lo largo de nueve capítulos hace un amplio análisis de la definición, historia, vocabulario y métodos relacionados con el medio de las historietas.

Según el autor, el libro no pretendía hacer de sus conceptos un dogma, si no más bien establecer puntos de partida que sirvieran a la comunidad creativa para debatir, generando así un agente de evolución para el medio.

Este libro ha sido un éxito de ventas, pues a la fecha se ha publicado en más de 15 idiomas y aunque no es universalmente aceptado, es la obra de su tipo que más cerca ha llegado de serlo.

A *Understanding Comics* le siguió el aún más controvertido *Reinventing Comics: How Imagination and Technology are Revolutionizing an Art Form*, el cual con su tono ambicioso y dogmático parecía meterle zancadillas a alguien diferente en cada página.

En este título, McCloud proponía 12 *revoluciones* que, aseguraba, eran las llaves para el crecimiento y éxito de los cómics como un medio popular y creativo, solucionando de paso los problemas de ventas de historietas en Estados Unidos y los de creatividad en el mundo de los videojuegos.

THE MAKING COMICS 50 STATE TOUR DataFm



SCOTT MCCLOUD REALIZÓ UN CÓMIC TITULADO THE NEW ADVENTURES OF ABRAHAM LINCOLN, OBRA COMÚNMENTE REPUDIADA QUE COMBINA ELEMENTOS DIGITALES CON ILUSTRACIÓN TRADICIONAL.

MCCLOUD CONOCIÓ A WILL EISNER A PRINCIPIOS DE LOS 80 Y PROBABLEMENTE EN ESE ENTONCES TUVO SU PRIMER CONTACTO CON LOS CONCEPTOS QUE EISNER PLASMÓ EN SU LIBRO COMICS AND SEQUENTIAL ART. ESTO LE PERMITIÓ DISCUTIR CON EL LEGENDARIO AUTOR MUCHAS DE LAS IDEAS QUE ESTA OBRA COMPARTIÓ CON UNDERSTANDING COMICS.

EN 2006, PARA PROMOCIONAR LA SALIDA DE MAKING COMICS, MCCLOUD REALIZÓ CON SU ESPOSA Y DOS HIJAS UN TOUR POR CARRETERA A TRAVÉS DE LOS 50 ESTADOS DE LA UNIÓN AMERICANA; LOS PORMENORES DEL VIAJE SE DABAN A CONOCER EN LA PÁGINA OFICIAL DEL AUTOR, EN DONDE SE INCLUIAN FOTOS Y PODCASTS QUE LAS PEQUEÑAS REALIZABAN.

además de vaticinar que los cómics en línea serían el siguiente paso evolutivo. Según el propio autor, es el único libro que ha escrito que ha llegado a ser calificado como peligroso.

Varios años después, en 2006, Scott McCloud volvió a sorprender con su libro *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, un manual paso a paso que propone los elementos que un creativo debe seleccionar cuando hace un cómic: flujo, momento, palabra, marco e imagen.

Además, McCloud señala en este libro la existencia de cuatro tribus a las cuales pertenecen los artistas y sus obras: los clasicistas, los animistas, los formalistas y los iconoclastas, grupos basados en las teorías de las funciones del pensamiento humano propuestas por Carl Jung.

Finalmente, hay que señalar que la importancia del trabajo de McCloud radica en la exploración de un terreno que muy pocos se han atrevido a pisar, ya que en esta industria son pocos los que se han dado a la tarea de diseccionar el medio para escudriñarlo, entenderlo e incluso ir más allá al explicarlo a las masas, con lo que sin duda ha otorgado valiosas herramientas a cualquiera que tenga intenciones de producir cómic.



NUESTRO COLABORADOR

Coleccionista, escritor aficionado y estudioso de los principios del arte secuencial, ha organizado convenciones de cómics en Poza Rica, Veracruz, publicado dos ediciones de *fanzines* con cómics originales e impartido talleres de dibujo con sus colegas del Taller Punto de Fuga. Ha participado en *Noveno Arte* y *Comic Zone*. Actualmente escribe artículos para Editorial Vid y prepara el segundo número de su cómic *Hechos en México*, con el dibujante Fito Martínez. www.alphacomics.blogspot.com.



CRISTÓBAL

Un viaje mágico y misterioso

LA PRIMERA VEZ QUE VI UN EJEMPLAR DE ESTE CÓMIC MEXICANO, NO FUI SUFICIENTEMENTE LISTO PARA COMPRARLO. MALACOSTUMBRADO DURANTE MI NIÑEZ AL DIBUJO SUPERHEROICO QUE HABITA EL GRUESO DE LAS PUBLICACIONES DE DC Y MARVEL, PENSÉ QUE DIFÍCILMENTE UN TRABAJO CON LAS CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS DE CRISTÓBAL LLAMARÍA MI ATENCIÓN. PERO ME EQUIVOQUÉ.

Después de escuchar varias recomendaciones, en especial la de Everardo Ferrer, decidí apostar mis monedas por este proyecto, cuya publicación ha sido apoyada por el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ) y el Programa de Apoyo a Culturas Municipales y Comunitarias (PACMYC), a lo largo de tres años.

El equipo base de *Cristóbal* está conformado por Ensamble Cómics, donde el talentoso triunvirato de Edgar Olivares (guión), Federico Aguilar y Luis Villegas (arte) se encarga de la realización de esta historieta, con el apoyo de distintos artistas gráficos que participan como invitados.

Cabe mencionar que la decisión de comprarme varios ejemplares de *Cristóbal* a un precio más que accesible, me brindó una gratísima experiencia cada vez que abrí alguno de ellos en el trayecto diario al trabajo, pues además de ser una propuesta muy original, es endiabladamente entretenida e interesante. Y con respecto al dibujo, inspirado en los grabados de la Gráfica Popular Mexicana, como me indicó Elizabeth Gil, diseñadora de *Comikaze*, sólo puedo subrayar que fue la elección adecuada para narrar estas historias.



BRUJO Y GUÍA

Cristóbal, el protagonista de esta serie de cómics, es un personaje entrañable, astuto como zorro, noble como perro y sabio como tecolote. A lo largo de los siete números (uno de ellos en formato de bolsillo) publicados hasta el momento, este hombre de rasgos toscos ha servido al lector como un guía a través de su recorrido místico por los igualmente mágicos rincones de México.

Reconocido por sus poderes de brujo en los rincones más recónditos de México, este hombre que camina entre los vivos y los muertos, entre el día y la noche, va *deshaciendo entuertos* y ayudando a todo el que lo pida (por un módico precio), ya sea para lograr que un ser querido encuentre la paz en el más allá, deshacerse de un grupo de nahuales maliciosos o simplemente jugarse la vida en una partida de cartas contra un poderoso brujo poshlon.

De esta forma, al paso de las páginas los lectores nos encontramos por primera vez con leyendas mexicanas de gran valor, que de no ser por *Cristóbal*, tal vez jamás conoceríamos. Todas estas historias datan tanto de los tiempos prehispánicos como de la época revolucionaria y son aderezadas con retratos de las fiestas y costumbres de diversas partes del país.

Cabe subrayar que el equipo de *Cristóbal* se toma la molestia (más bien, se da el lujo) de viajar a lugares como Peña del Aire, Hidalgo; San Antonio Tomatlán, Jalisco, así como Cuetzalan del Progreso y San Miguel Tzinacanpan, en Puebla, entre muchos otros sitios, para documentarse y obtener datos de primera mano sobre las locaciones en los que la acción sucederá. En estos viajes recopilan la sabiduría de los pobladores, para verterla posteriormente en las páginas del cómic, lo que enriquece sus historias.

DE NAHUALES Y SIRENAS

Sirenas, poshlonos, *pilatos*, brujos nahueques, nahuales, espectrales zapatistas y *carranclanes* (mote de las fuerzas armadas de Venustiano Carranza) o personajes como Juan Carnero, ladrón y nahuale que hizo un pacto con el diablo, forman apenas una parte de los seres sobrenaturales que pasean por las páginas de *Cristóbal*, dándole al lector una cucharada de los mitos y leyendas mexicanas, así como de sus principales protagonistas.

por JORGE TOVALÍN





Al respecto, se agradece que la aparición de todos estos personajes sea bien descrita en las páginas finales de cada entrega, donde a manera de glosario se explica el origen y tarea de estos seres del *folklore* mexicano.

Y aunque todas las aventuras presentadas están apoyadas en el factor sobrenatural, es precisamente la investigación documental realizada para crear *Cristóbal* lo que hace que uno termine convencido de que lo que se lee tiene mucho de verdad y de que vivimos en un mundo lleno de duendes, nahuales y guardianes de la naturaleza que conviven con nosotros (o más bien, nosotros con ellos), aún cuando hayamos olvidado cómo percibirlos.

Si desean saber más de éste y otros proyectos de la misma factoría, escriban a correo@ensamblehistorietas.com o visiten www.ensamblehistorietas.com, donde podrán conocer el interesante proceso de creación de *Cristóbal*, producto de la *alquimia* entre el grabado y la palabra impresa y poseedor de una fuerte influencia del discurso literario de Juan Rulfo, como afirman con toda razón los creadores de este recomendable viaje místico, que va por ahí disfrazado de historieta.

NUESTRO COLABORADOR

Articulista en varias publicaciones de Editorial Vid, produjo el programa de radio especializado en cómics *La Quinta Dimensión*, para la estación cultural 95.7 FM El Politécnico en Radio, de 2004 a 2007. Politeísta, fundó la Iglesia Burtoniana, donde adora a Mafalda, Sherlock Holmes y Adam Hughes, mientras escucha cánticos de Queen, The Beatles y The Police. Le encantaría vivir en las películas *The Iron Giant*, *Big Fish* o *Groundhog Day*.



NAVEGA. ELIGE. COLECCIONA.
EL UNIVERSO ES TUYO



CABINA INTERESTELAR

WWW.CABINAINTERESTELAR.COM
ventas@cabinainterestelar.com
Tel. 5654 15 31

BOB KANE
X ANIVERSARIO LUCTUOSO
24/10/1915 – 03/11/1998



 **RENATO GUERRA**